DVD + 2 CDS FÜR NUR € 4,99

Der 128-MB-Speicher-Bluff
300 Euro für eine Grafikkarte? PC Games sagt, was teure Luxus-Hardware wirklich taugt.

09/2002 € 4,99
Österreich € 5,40 Schweiz sfr 9,90 Dänemark dkr 50,-
Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland, Portugal € 6,75
Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80 www.pcgames.de



PC-Games-Leseraktion: amazon.de-Gutschein*
* Für PCG-Leser, gültig bis 16. 8. 2002, einlösbar im Games-Bereich

EXTRA-HEFT ZUM HERAUSNEHMEN
- 48-Seiten-Booklet -

Das Warcraft 3 Kompendium

- Die besten Tuning-Tipps
- Streng geheime Daten aller Items und Völker
- Geniale Cheats & Codes
- Editor-Tipps: Warcraft-Levels selbst gemacht

EXKLUSIVE BILDER

TOMB RAIDER
ANGEL OF DARKNESS

Enthüllt: Lara & Curtis!
Plus: Wieso das neue Lara-Croft-Spiel ganz anders wird.

auf DVD + 2 CDs

2 EXKLUSIV-DEMOS:

AMERICA'S ARMY



FRONTLINE ATTACK



+ 16 weitere Top-Demos
u. a.: Spider-Man: The Movie, Duke Nukem: Manhattan Project, Medieval: Total War, Big Scale Racing, The Italian Job, Gore, Der Anschlag ...

75 Minuten Videos
23 Gratis-Spiele
32 Anwendungen
850 MB Patches

GEHEIMPLAN ENTHÜLLT

Stronghold 2

Exklusiv gefilmt: Stronghold Crusader. Mehr Einheiten, größere Burgen und die neuen Ideen der Entwickler!

150 Spiele-Tests

Tipps für den Sommer: 1914 - The Great War, Divine Divinity, Tactical Ops: Assault on Terror. Plus: Großer Einkaufsführer.



Tuning-Tipps + Lösungen + Editor-Hilfen

Komplettlösung: Operation Flashpoint: Resistance + Warcraft 3 (Teil 2).
NWN: Performance-Tuning + Editor-Tipps: In 10 Schritten zum Dungeon.



EDITORIAL
PETRA MAUERÖDER CHRISTIAN MÜLLER

Wer wird **Millionär?**

Mittwoch | 03. Juli 2002

Die Vorfreude ist groß: In zwei Monaten feiert Ihre PC Games zehnjähriges Jubiläum. Einige Appetithäppchen enthüllen wir schon jetzt auf Seite 178. In der Redaktion läuft übrigens bereits eine Wette, wie viele Leser wohl noch die seltene Erstausgabe 10/92 zu Hause im Schrank aufbewahren. Sie gehören dazu? Schreiben Sie uns doch bitte (am besten mit Beweis-Foto, alternativ hätten wir gern den Namen des Spiels auf Seite 40 gewusst) – wir lassen uns für Sie eine ganz besondere Überraschung einfallen.

Dienstag | 09. Juli 2002

Monat für Monat über 1,1 Millionen Spiele-Fans lesen PC Games laut neuester AWA-Studie – das sind über 150.000 mehr als noch im vergangenen Jahr. Wir freuen uns sehr über dieses enorme Vertrauen, das immer mehr Spiele-Begeisterte in PC Games setzen. Egal, ob Redaktion, Assistenz, CD-/DVD-Redakteure, Layout, Online-Abteilung oder Tipps&Tricks-Ressort – durch solche tollen Ergebnisse werden wir zusätzlich angespornt, uns für die Leser so richtig ins Zeug zu legen. Durch Service-Angebote wie „PC Games hilft" (ab Seite 124 und 162), den Einkaufsführer und handfeste Tuning-Tipps in der Hardware-Rubrik möchten wir Ihnen auch künftig einen spürbaren Mehrwert bieten – Ausgabe für Ausgabe. Und natürlich legen wir erst recht bei den Vorschau-Berichten und Reportagen großen Wert auf Informationen und Bilder, die Sie woanders nicht finden: Exklusive Details zur nächsten **Tomb Raider**-Folge (ab Seite 44) plus geheime Vorab-Infos zu **Stronghold 2** (Vorschau-Bericht ab Seite 26) sind nur zwei Beispiele in der aktuellen Ausgabe.

Montag | 15. Juli 2002

Von diesem Spiel spricht die ganze Welt – und PC Games ist es gelungen, Ihnen die spielbare Demo-Version in diesem Monat exklusiv in Deutschland auf der Heft-CD anzubieten: **America's Army**. Der Taktik-Shooter, der im Mai auf der E3 in Los Angeles Premiere feierte, macht Sie zum Rekruten der US-Streitkräfte, wo Sie die Grundausbildung durchlaufen. Die detaillierte **Unreal**-Grafik steckt das ähnliche **Operation Flashpoint** locker in die Tasche. Am besten, Sie probieren die Version gleich selbst aus. Außerdem nur auf PC-Games-DVD: die Top-Demo zum Echtzeit-Strategieknüller **Frontline Attack**.

Dienstag | 16. Juli 2002

Warcraft 3 bricht einen Verkaufsrekord nach dem anderen: Millionen von Strategie-Fans sind der Faszination des Spiels erlegen. Auch in Deutschland ist das Echtzeit-Strategiespiel (ausgezeichnet als „Spiel des Monats") Spitze. Unverzichtbar für jeden Fan: das **Warcraft 3**-Kompendium, das der aktuellen PC Games beiliegt. Da steckt eine Menge drin: Übersichten mit den Werten aller Einheiten, Tech-Trees (Technologie-Bäume), Tuning-Tipps, brandaktuelle Cheats und eine Schritt-für-Schritt-Anleitung für den mächtigen Editor. Alles verpackt im handlichen DIN-A6-Taschenformat. Und wenn Sie im zweiten Teil der Komplettlösung (ab Seite 137) spicken müssen, ist dies keine Schande: Die vierte Kampagne ist wahrlich kein Zuckerschlecken.

Einen schönen Sommerurlaub und viel Vergnügen mit der aktuellen Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

HARALD WAGNER

... hat ein neues Hobby: Axt-Werfen. War zur Zeit des Mittelalters ganz bestimmt olympische Disziplin und eines der Highlights bei der **Medieval**-Pressekonferenz auf einer Burg in der Nähe von Regensburg. Mehr zum Taktik-Knüller auf Seite 32.

JOCHEN GEBAUER



... ließ sich bei Novatrix von Entwicklungs-Chef Arndt Schlichtig über die Fortpflanzung des Gemeinen Pandabären aufklären. Wie sich die plüschigen Viecher auch ohne „Gut, dann stirbt ihr eben aus"-Drohung zur Paarung überreden lassen, steht auf Seite 39.

RÜDIGER STEIDLE

... bekommt viele Visitenkarten, aber selten aus Metall. Zuletzt von SEK-Experte Mike Grasso, der bei Hollywood-Filmen und neuerdings bei **Raven Shield** (Seite 50) über die Realitätsnähe wacht und stolz demonstrierte, wozu die Scheibe im Notfall dienen kann ...

Inhalt 9/2002

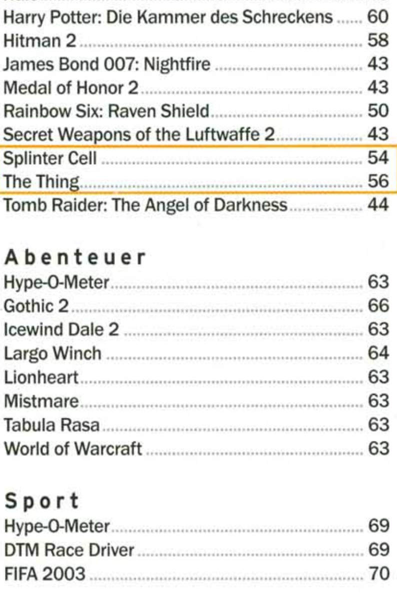
Aktuelles



Splinter Cell & The Thing

So sollen Spiele aussehen: Die Action-Adventures der nächsten Generation sind spannend und sehen fantastisch aus. Ein Vorgeschmack.

Vorschau





Tactical Ops

Nur wenige Mods schaffen es vom Fan-Projekt über die Spieler-Gemeinde in die Händlerregale. Was **Counter-Strike** gelungen ist, schafft jetzt ein zweiter Taktik-Shooter.

Test

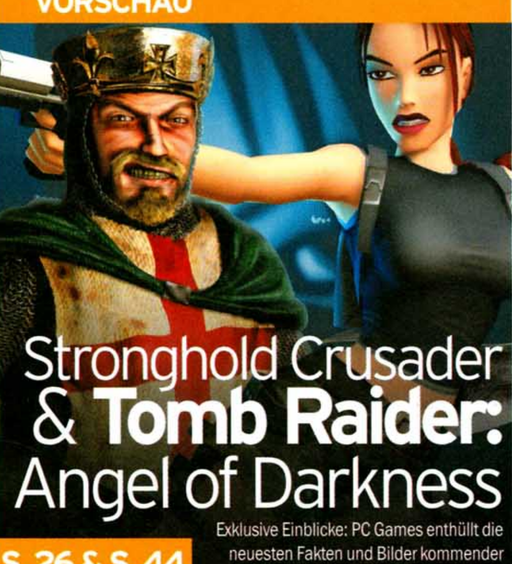
AKTUELLES



Logistische Meisterleistung: Lesen Sie, wie ein Mausklick eine riesige Maschinerie in Bewegung setzt und Ihre Amazon.de-Päckchen pünktlich eintreffen lässt.

S. 20 **Amazon.de**

VORSCHAU

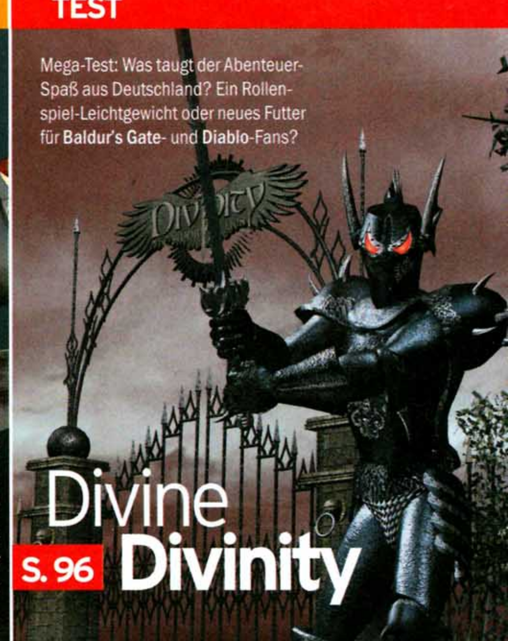


Stronghold Crusader & Tomb Raider: Angel of Darkness

Exklusive Einblicke: PC Games enthüllt die neuesten Fakten und Bilder kommender Spiele-Hits für Burgen- und Lara-Liebhaber.

S. 26 & S. 44

TEST



Mega-Test: Was taugt der Abenteuer-Spaß aus Deutschland? Ein Rollenspiel-Leichtgewicht oder neues Futter für **Baldur's Gate**- und **Diablo**-Fans?

S. 96 **Divine Divinity**

Tipps & Tricks

Hardware



Der Einkaufsführer

Die 100 besten Spiele, die besten Add-ons und Spielesammlungen, alle Neuerscheinungen und die „Schwarze Liste".

Service

TIPPS & TUNING

Extra-Heft zum Herausnehmen

In unserem exklusiven **Warcraft 3**-Kompendium decken wir die letzten Geheimnisse des Echtzeit-Strategie-Hammers von Blizzard auf.

auf S. 51



Unreal Tournament 2003

Diese Figuren sind so schön, man möchte gar nicht darauf schießen: Der Multiplayer-Shooter **Unreal Tournament 2003** wird 100 bis 200 Mal mehr Polygone darstellen als der mittlerweile indizierte Vorgänger – die Unreal Warfare-Engine macht's möglich. Bis solche Bilder über Ihren Monitor flimmern, wird allerdings noch etwas Zeit verstreichen: Infogrames hat das Erscheinungsdatum von **Unreal Tournament 2003** auf Ende September nach hinten korrigiert. Epic-Chef Mark Reign macht es sogar seinen Kollegen bei id Software nach, indem er als Termin angibt: „When it's done."

Entwickler .... Digital Extremes
Anbieter .... Infogrames
Termin .... September 2003







MEINUNG
PETRA MAUERÖDER



Port Royale und die Spielspaß-Grätsche

Wie gut, dass die Bundesliga-Saison wieder begonnen hat. Endlich wieder ins Stadion. Bevor das Spiel losgeht, geht es Ihnen wahrscheinlich genauso wie mir: Man lässt den Blick über die Ränge gleiten, atmet die Atmosphäre ein, beobachtet andere Sportsfreunde. Wenn Bayern, Dortmund oder Schalke nach Nürnberg kommen, sind 44.833 Fans im Frankenstadion. Mehr geht nicht. Eine einzige, riesige, wogende Menschenmasse. In stillen Momenten denke ich bei mir: Mannomann, 25 Mal dieses Stadion – so viele Menschen lesen PC Games. Über 1,1 Millionen laut neuesten AWA-Daten. Eine enorme Verantwortung für die gesamte Redaktion. Gegenüber den Lesern, klar. Aber auch gegenüber Entwicklern und Herstellern, die Fairness und „gleiches Recht für alle" erwarten. Denn natürlich beeinflusst die Einschätzung von PC Games direkt die Verkaufszahlen von Spielen. Vor allem bei Geschnitten-Brot-Spielen wie Warcraft 3 können ein, zwei Spielspaßpunkte mehr oder weniger ausmachen, ob ein Titel ein großer oder ein sehr großer Erfolg wird. Es ist eben doch ein enormer Unterschied, ob ein Spiel mit 89 oder 91 bewertet wird. Diese Verantwortung rufen wir uns immer wieder ins Gedächtnis, etwa in Redaktionskonferenzen. Dadurch wird verhindert, dass die „Tagesform" der testenden Redakteure über Wohl und Wehe eines Spiels entscheidet. Denn hier sitzen sozusagen auch die Linienrichter am Tisch. Doch wie manches Schiedsrichter-Gespann im Stadion machen auch wir Redakteure Fehler, treffen mitunter falsche Entscheidungen, weil wir vielleicht falsch gestanden sind. Wie im Falle von Port Royale, wo wir eine Alles-wird-gut-Schwalbe toleriert haben. Die Pfiffe aus dem Fan-Block waren berechtigt: Unsere Bug-Entwarnung kam eindeutig zu früh; erst jetzt – nach mehreren Patches – ist die umfangreiche Handelssimulation vernünftig spielbar und macht Spaß. Mancher Fehler taucht gemeinerweise nur in ganz speziellen Situationen auf – die entgehen mitunter selbst den Tipps&Tricks-Profis, die sich tagelang rund um die Uhr nur mit diesem Spiel beschäftigen. Für uns heißt das im übertragenen Sinne: In diesem Fall hätten wir strenger sein müssen, hätten genauer hinsehen müssen, die gelbe Karten zücken müssen. Denn letztlich: „Wichtig ist auf 'm Platz" – mehr denn je. Hersteller Ascaron entschuldigt sich für die groben Fouls übrigens mit einem „kostenlosen Add-on" – inklusive vieler neuer Features – bei den Fans. Bitte beachten Sie zu diesem Thema auch das Port Royale-Feedback auf Seite 77. PETRA MAUERÖDER



GAMES CONVENTION

Spieleschau der Superlative

Am letzten August-Wochenende, genauer vom 29.08. bis 01.09.02, stehen die Hallen 2 und 3 des Leipziger Messegeländes ganz im Zeichen des Computerspiels: Fast alle namhaften Hersteller aus dem PC- und Konsolen-Lager zeigen auf der erstmals veranstalteten Games Convention (GC) ihre Herbst/Winter-Kollektion – Knüller wie **Unreal Tournament 2003**, **Sim City 4**, **Praetorians**, **Splinter Cell**, **Anno 1503** oder **Age of Mythology** können Probe gespielt werden. Darüber hinaus erwartet die Besucher ein buntes Rahmenprogramm auf mehreren Show-Bühnen – mit Gewinnspielen und Vorführungen, präsentiert von TV-bekannten Moderatoren; NBC GIGA wird live von der Messe senden. Mehrere Publisher bemühen sich zudem darum, echte Entwickler-Stars auf die „Dschie-Ssie" zu holen: Getuschelt wird von Warren Spector (**Deus Ex 2**), Demis Hassabis (**Republic**) und Bruce Shelley (**Age of Mythology**). Bei LAN-Events und Turnieren schauen Sie den Profis über die Schulter; zusätzlich informieren mehrere Sonder-Ausstellungen zum Beispiel über die „History of Games". Für den Samstagabend ist eine „Multimedia-Night" mit Auftritten mehrerer Top-Acts geplant. Selbst Familienministerin Christine Bergmann, Deutschlands erbittertste **Counter-Strike**-Gegnerin, wird der GC einen Besuch abstatten. Und mit etwas Glück laufen Sie sogar den wackeren PC-Games-Redakteuren über den Weg – davon können Sie noch Ihren Enkeln erzählen. Falls Sie in Leipzig nicht dabei sein können: Auf www.pcgames.de berichten wir während der Messe-Tage über alle Highlights.

Aussteller & Messe-Highlights

CDV: Neocron | Project Nomads | American Conquest | Breed **Codemasters:** Colin McRae 3 | DTM Racer Driver | I.G.I. 2: Covert Strike | Dragon Empires **Eidos:** Tomb Raider: The Angel of Darkness | Republic | Praetorians | Beach Life | Deus Ex 2 | Hitman 2 | Frontline Attack **Electronic Arts:** Harry Potter 2 | Sim City 4 | Need for Speed: Hot Pursuit 2 | Anno 1503 **Infogrames:** Unreal Tournament 2003 | Rollercoaster Tycoon 2 **Microsoft:** Age of Mythology **TDK:** Mercedes-Benz World Racing **THQ:** Yager **Ubi Soft:** Rayman 3 | Splinter Cell | Raven Shield | XIII | The Partners



Daten & Fakten

Wo:	Messegelände Leipzig, Halle 2 und 3
Wann:	29.08. bis 01.09.2002, Täglich von 10:00 bis 18:00 Uhr
Eintrittspreise:	Tageskarte 10,- Euro, ermäßigte Tageskarte 6,- Euro, Abendkarte (ab 15:30 Uhr) 4,50 Euro, Tageskarte Kind (6 bis 12 Jahre) 3,50 Euro, Dauerkarte 20,- Euro. Alle Karten auch im Vorverkauf erhältlich
Weitere Infos:	www.gc-germany.de

BLIZZARD

Warcraft 3 **regiert**



Absoluter Rekord: So schnell und so oft wie Blizzards Echtzeit-Strategiespiel hat sich noch nie ein PC-Spiel verkauft. Von den viereinhalb Millionen ausgelieferten Exemplaren gingen bis Ende Juli weltweit bereits über eine Million **Warcraft 3** weg. Derlei Rekordzahlen schlagen sogar die Werte von **Diablo 2.** Seit Erscheinen steht das Spiel in fast allen Ländern unangefochten auf Platz 1. Seit 1994 haben sich die Spiele der **Warcraft**-Serie über fünf Millionen Mal verkauft.

INFOGRAMES

Driver 3 kommt!

Nach dem Erfolg des ähnlichen **GTA 3** haben sich die **Driver**-Macher vermutlich schwarz geärgert, dass Folge 2 den Konsolen vorbehalten blieb. Jetzt wurde der dritte Teil explizit für PCs angekündigt. Eingebettet in eine turbulente Gangster-Story, rasen und ballern Sie sich im Stil von **GTA 3** und **Mafia** durch extrem detailreiche Nachbauten von Miami, Nizza und Istanbul. Der Shooter-Rennspiel-Mix ist für Sommer 2003 geplant.

GOLD GAMES 6

Goldstück

Die legendäre Compilation-Reihe wird im Oktober fortgesetzt. Im Paket sind 15 Spiele enthalten, darunter **Gothic**, **Die Siedler 4**, **Battle Realms**, **Starlancer**, **Motocross Madness**, **Rally Championship 2002**, **Grandia 2**, **Rayman M**, **Evil Twin** und **Pool of Radiance 2.** Wenn Sie mal auf Seite 110 blättern, werden Sie feststellen, welche Perlen hier vereint sind. Angesichts des Sensationspreises von 35 Euro nimmt man sogar Ladenhüter wie **Schiene & Straße** in Kauf.

FUNATICS

Aus für Cultures-Macher

Endgültiges Aus für die Schöpfer von **Catan**, **Cultures 2** und **Zanzarah**: Funatics wurde zum 31. Juli aufgelöst. Die Suche nach neuen Geldgebern ist erfolglos verlaufen. Nach der Zahlungsunfähigkeit der Mutter Phenomedia AG und enttäuschenden Verkaufszahlen von **Cultures 2** und **Zanzarah** geriet das Mülheimer Studio in finanzielle Schwierigkeiten. Die Funatics-Spiele sind natürlich weiterhin im Handel erhältlich, die Betreuung der Kunden übernehmen die Publisher Jowood (**Cultures 2**, www.jowood.de) und THQ (**Zanzarah**, www.thq.de). Funatics wurde von drei ehemaligen Blue-Byte-Entwicklern gegründet, die unter anderem für die Grafik und Programmierung des Bestsellers **Die Siedler 2** zuständig waren.

INFOGRAMES

Terminator 3

Zum dritten **Terminator**-Film **Rise of the Machines**, den derzeit Arnold Schwarzenegger abdreht, bringt Infogrames ein passendes Action-Adventure auf den Markt, das im Sommer 2003 parallel zum Kinostart erscheint. Infogrames hat sich damit nach **Matrix** eine weitere, hochkarätige Filmlizenz gesichert, die übrigens auch für einen eventuellen vierten Teil gilt. Darüber hinaus wird mit **Dawn of Fate** auch ein Spiel zu **Terminator 1** entwickelt.

Eidos stellt auf DVD-Spiele um

Ab 2003 werden alle Eidos-PC-Spiele (Praetorians, Commandos 3 etc.) auf DVD erscheinen. Gründe: besserer Schutz vor Raubkopien und mehr Kapazität für Bonusmaterial (Making-of, Bildschirmschoner, Wallpaper, Demo-Versionen etc.).

Jowood vs. EA Sports?

Nach Michael Schumacher Racing World Kart plant Jowood (Der Industriegigant 2) den Aufbau einer eigenen Sport-Serie. Derzeit wird nach geeigneten Lizenzen und Themen Ausschau gehalten.

Molyneux an die Börse?

Eine bessere Aktienstimmung vorausgesetzt, wollen die Lionhead Studios (Black & White) an die Börse gehen. Zur Eile bestehe allerdings kein Anlass.

Tony Hawk 17?

Nach dem Riesenerfolg der Funsport-Spiele Tony Hawk 1 bis 3 hat Activision den Vertrag mit Skater-Star Tony Hawk bis ins Jahr 2015 verlängert.

Aus für Der Planer 3?

Das Speditions-Spiel Der Planer 3 wurde auf Eis gelegt. Die Wildwest-Wirtschaftssimulation Far West, ebenfalls von Greenwood, wird allerdings wie geplant weiterentwickelt und erscheint im Herbst.

Streit ums Federvieh

Wem gehört eigentlich das Moorhuhn? Grafiker Ingo Mesche sagt: mir. Die Bochumer Phenomedia AG sagt: uns. Beide verschicken fleißig Pressemitteilungen, beide zitieren den eigenen Anwalt. Jetzt geht die Angelegenheit vermutlich vor Gericht.

TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Vormonat	Titel
1	NEU	WARCRAFT 3
2	NEU	NEVERWINTER NIGHTS
3	▼1	GTA 3
4	▲7	GRAND PRIX 4
5	NEU	PORT ROYALE
6	NEU	DER INDUSTRIEGIGANT 2
7	▼4	FIFA WELTMEISTERSCHAFT 2002
8	NEU	OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE
9	▼2	SUDDEN STRIKE 2
10	▼6	DUNGEON SIEGE

Quelle:


PC-Games-Lesercharts

Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Wir finden heraus, was auf den Monitoren der PC-Games-Leser tatsächlich läuft.





1 WARCRAFT 3
(Blizzard/Vivendi Universal)
NEU – Vormonat: -
SPIEGEL, Spiegel an der Wand, wer ist der schönste Ork im ganzen Land? Wie, ein Widerspruch in sich? Ach Menno, dabei bin ich so schön grün!





2 GTA 3
(Rockstar Games/Take 2)
Vormonat: 1
KICKER, Schläger und Verkehrsrowdy in einem? Das geht nun wirklich nicht! Doch, und es macht in GTA 3 sogar Spaß.





3 MORROWIND
(Bethesda/Ubi Soft)
Vormonat: 4
BRAVO, Sie haben den Vampir-Subplot entdeckt und sind nun ein Blutsauger. Buffy und Blade freuen sich auf Sie.





4 NEVERWINTER NIGHTS
(Bioware/Infogrames)
NEU – Vormonat: -
SCHÖNER WOHNEN ist kein Problem: Bauen Sie sich doch Ihre Traumhütte selbst! Der Editor macht's möglich.





5 DUNGEON SIEGE
(Gas Powered Games/Microsoft)
Vormonat: 3
HÖRZU, du Esel, ich sage es dir zum letzten Mal: Wenn du angegriffen wirst, sollst du ausschlagen, nicht austreten!





6 JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST
(Raven/Activision)
Vormonat: 2
PLAYBOY Kyle Katarn kriegt jede rum. Seine Anmache: „Na, willst du mal mein mächtiges Laserschwert sehen?"





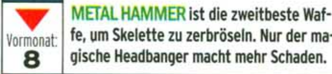
7 HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE
(CounterStrike.net/Vivendi Universal)
Vormonat: 4
FREUNDIN aus dem Chat weint, weil Sie bei CS nicht an Cybersex, sondern an Counter-Strike denken? Cry more, n00b!



8 MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT (DT.)
(2015/Electronic Arts)
Vormonat: 5
BUNTE Orden für meine Leistungen, wie niedlich. Aber mit der Zeit wird das doch recht eintönig. Tolles Wortspiel!

9 BALDUR'S GATE 2: SCHATTEN VON AMN
(Bioware/Virgin Interactive)
Vormonat: 8
METAL HAMMER ist die zweitbeste Waffe, um Skelette zu zerbröseln. Nur der magische Headbanger macht mehr Schaden.





10 SOLDIER OF FORTUNE 2 (DT.)
(Raven Software/Activision)
Vormonat: 9
PETRA Maueröder hatte die Idee, Zeitschriftennamen für die Charts zu nehmen. Hätten Sie gar nicht gemerkt, oder?





PC GAMES SUCHT VOLONTÄRE

Chance für **Nachwuchs-Redakteure**

Wenn Sie nicht nur gern spielen, sondern auch gern schreiben, sind Sie vielleicht unser Mann/unsere Frau: Zur Verstärkung unseres Teams suchen wir zum nächstmöglichen Zeitpunkt Volontäre, die wir bei PC Games zum Redakteur ausbilden. Interessiert? Nähere Infos gibt's auf www.pcgames.de (Rubrik: Special). Oder schreiben Sie einfach an chefredaktion@pcgames.de.



BRETTSPIEL-KLASSIKER

Carcassonne für PC

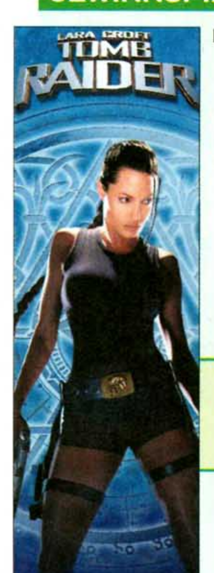
Der Hans im Glück-Verlag hat ein buchstäblich glückliches Händchen mit seinen Brettspielen, die schon oft zum Spiel des Jahres gekürt worden. Das gilt auch für das Strategiespiel **Carcassonne**, das jetzt – ähnlich wie schon **Catan** und **Elfenland** – für den PC umgesetzt wird. Ab November im Handel!

PHENOMEDIA-PLEITE

Codecult **solo?**

Die Schöpfer der Aufsehen erregenden **Codecreatures**-Engine wollen auf jeden Fall weitermachen – trotz der Pleite von Konzernmutter Phenomedia. Codecult entwickelt und lizenziert 3D-Engines und konkurriert direkt mit Epic (**UT 2003**), Monolith (**Lithtech**) und Id Software (**Doom 3**).

GEWINNSPIEL



Tomb Raider

Nachdem Angelina Jolie die Scheidung von Skandal-Gatte Billy Bob Thornton eingereicht hat, kann sich die Actrice voll und ganz auf die Dreharbeiten zum zweiten **Tomb Raider**-Film konzentrieren. Schon der erste Teil war mit zweieinhalb Millionen Zuschauern allein in Deutschland einer der erfolgreichsten Action-Filme 2001. Auch auf DVD ist der Film ein Hit, was nicht zuletzt am reichhaltigen Bonus-Material liegt. In Zusammenarbeit mit Concorde Home Entertainment verlosen wir wertvolle Lara-Croft-Sammlerstücke, die zum Teil nicht im Handel erhältlich sind.

DIE PREISFRAGE:
Wie heißt die männliche Hauptfigur, die ihr Debüt in Tomb Raider: The Angel of Darkness feiert?

Die Preise:
1 x Tomb-Raider-Riesenbanner
2 x Tomb Raider: Der Film (DVD)
2 x Tomb Raider: Der Film (VHS)
5 x Tomb-Raider-Filmplakat

Und so machen Sie mit:
Schicken Sie uns die Lösung inklusive Name und Anschrift ...
per Post: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Kennwort: Lara, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
per Website: www.pcgames.de
per E-Mail: lara@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 30. August 2002. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Concorde Home Entertainment und der COMPUTEC MEDIA AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden.

TIKWA SPACE RAT© "WARCRAFT III"
supported by GIGA.DE





WWW.SPACE-RAT.DE

Videologic ist Pure Digital

Der Hersteller von Grafikkarten, Soundkarten, Boxensystemen und digitalen Radios nennt sich ab sofort Pure Digital. Der Name Videologic soll in Zukunft weiterhin als Markenname zum Einsatz kommen.
www.pure-digital.com

MSI macht Multimedia

Die TV4200-VTP von MSI besitzt einen Geforce4-Ti-4200-Grafikchip, 64 MByte DDR-Speicher, einen TV-Tuner, zwei VGA-Ausgänge und wird mit einer Fernsteuerung ausgeliefert. Die breite Platine belegt aufgrund des zweiten Ausgangs gleich zwei PCI-Steckplätze und erscheint noch in diesem Monat für rund 250 Euro.
www.msi-technology.de

VIVO auch von Leadtek

Leadtek baut mit der WinFast A250 Ultra TD MyVIVO (Video-In, Video-Out) eine Geforce4 Ti-4200 mit zusätzlichem Video-Eingang. Mit ihr können Sie gleichzeitig Videos aufnehmen und abspielen. Die Karte kostet 419 Euro.
www.leadtek.de

Günstiges CD-ROM

Rund 30 Euro kostet das neue 48x-CD-ROM-Laufwerk „486D".
www.cyberdrive.de



PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/82 48 34*
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190/82 48 33*
Täglich von 7-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.



KLANGVOLL Die Karte unterstützt Dolby Digital EX, den zukunftigen DVD-Soundstandard.

GAMESURROUND FORTISSIMO III

Der Klang aus allen Ecken

Die erste 7.1-Soundkarte für PC-Spieler kommt aus dem Hause Hercules (Tel.: 09123-96580). Die PCI-Karte verwendet den CS4624-Chip, unterstützt DirectSound3D, EAX 1.0/2.0, I3DL2, Dolby Digital EX und die Sensaura-üblichen Klang-Effekte wie MacroFX und ZoomFX. Sie besitzt analoge Ausgänge für Front- und Rücklautsprecher, Center/Subwoofer und den siebten und achten Kanal. Aber auch komplett digitale (S/PDIF) Ein- und Ausgänge hat die Fortissimo III 7.1 zu bieten. Ab Ende des Monats geht die Soundkarte für 79 Euro über die Ladentheke.

LEADTEK WINFAST K7NCR18G

Alles drin, alles dran

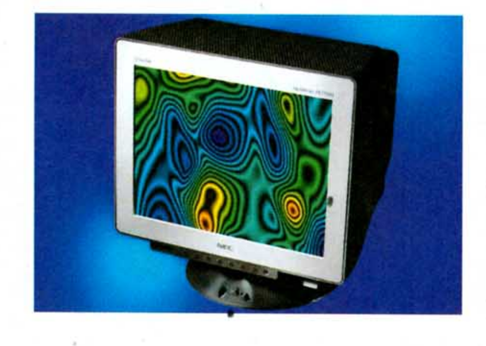
Das neue SockelA-Mainboard von Leadtek (Tel.: 0031-3 65365578) setzt den Nforce2-Chipsatz ein und arbeitet mit allen AMD-Prozessoren (Athlon, Duron, AthlonXP) zusammen. Vier PCI-Steckplätze, zwei USB-2.0-Ports, ein integrierter Grafikchip auf Basis des Geforce4 MX, eine Hardware-Überwachungsfunktion sowie ein Überhitzungsschutz für den Hauptprozessor machen das Mainboard zum Ausstattungsmonster. Außerdem unterstützt es sowohl AGP8x als auch PC333-Speicher. Ab Mitte September ist es zu einem Preis zwischen 160 und 200 Euro erhältlich.



MULTISYNC FE770/FE770M

Scharfes Bild für wenig Geld

NEC-Mitsubishi (Tel.: 0180-5242521) hat vor kurzem zwei neue 17-Zoll-Monitore für den kleinen Geldbeutel vorgestellt. Der FE770 und der FE 770M arbeiten mit einer 0,25-mm-Lochmaske, benötigen verhältnismäßig wenig Standfläche und besitzen eine stark entspiegelte und flache ClearFlat-Bildröhre. Der FE770 ist ab sofort zum Preis von 219 Euro, der FE770M mit integrierten Boxen für 249 Euro erhältlich.



PLANTRONICS AUDIO-UMSCHALTER

Bequemer geht's nicht



NÜTZLICH Der Umschalter ist für Headset-Nutzer mit zusätzlichem Boxensystem sehr empfehlenswert.

Wenn Sie bisher Boxen und Headset an der Soundkarte umstecken mussten, hält Plantronics (Tel.: 0800-9323400) mit dem Audio-Headset-Lautsprecher-Umschalter die passende Lösung parat. Die kleine Box lässt sich an beiden Geräten anschließen und erlaubt es Ihnen, zwischen den Ausgabequellen beliebig hin- und herzuschalten. Im Boxenbetrieb wird das Headset-Mikrofon stummgeschaltet, um Rückkopplungen zu vermeiden. Der Umschalter wird für € 13,52 im Elektro- und Computerhandel angeboten.


T-DSL Power für nur
9,99[1] € mtl.
Sie wollen mit High Speed zu den neuesten Nachrichten surfen und sich über aktuelle Sport-Events informieren? Und blitzschnell Musik, Spiele oder Software-Updates aus dem Internet herunterladen? Dann ist T-DSL genau das Richtige für Sie.
Denn T-DSL ist der Hochgeschwindigkeits-Internetzugang. Bis zu 768 kbit/s machen blitzschnellen Seitenaufbau und superschnelle Downloads zu einer Selbstverständlichkeit. So können Sie mit T-DSL auch T-Online Vision genießen.
T-Online Vision[2] ist Unterhaltung pur. In diesem Breitbandportal unter www.t-online-vision.de finden Sie z. B. Kino-Trailer, Video-Clips und Konzerte sowie das T-Online Vision Web Radio. Alles in Top-Qualität.
Wenn Sie sich dann noch für T-ISDN entscheiden, bleiben Sie auch beim Surfen telefonisch erreichbar. Denn bei der Kombination von T-ISDN mit T-DSL verfügen Sie bei nur 1 Anschluss über 3 Leitungen. T-DSL kostet im Anschlusspaket mit T-ISDN xxl nur 9,99 €[1] mehr im Monat. Infos zur Verfügbarkeit von T-DSL erhalten Sie unter freecall
0800 33 09000
im T-Punkt oder www.telekom.de
„Mit T-DSL surfen, bis die Tastatur raucht."
Robert T-Online, Internet-Insider

Eigene Videos auf DVD

Auf gleich drei CD-ROMs erscheint das Videobearbeitungspaket Video deLuxe 2.0 Plus. Damit können Sie Videos über den TV-Eingang oder FireWire-Schnittstelle aufnehmen, bearbeiten, schneiden und das Ergebnis auf CD-ROM oder DVD brennen. Das Softwarepaket kostet 99 Euro. www.magix.de

Hardware zu gewinnen

Mit PC Games und Iiyama können Sie in diesem Monat Hardware im Wert von knapp 800 Euro abräumen. Unter den Einsendern verlosen wir mit dem Vision Master Pro 1413 (269 Euro) einen 17-Zoll-Highbrightness-Monitor, der durch den OPQ-Modus so hell wie ein Farbfernseher wird. Damit ist er bestens für PC-Spiele oder als Zusatzbildschirm für die TV-Karte oder den Software-DVD-Player geeignet. Außerdem verlosen wir den Vision Master Pro 454 (499 Euro), einen 19-Zoll-Monitor, der ebenfalls mit Highbrightness-Technik arbeitet. Mit seiner Streifenmaske (0,25 mm) und 130 kHz Horizontalfrequenz garantiert der Monitor beste Bildqualität beim Spielen, Surfen und Arbeiten. Um an der Verlosung teilzunehmen, schicken Sie den unten stehenden Coupon (oder eine Kopie) ausgefüllt auf einer ausreichend frankierten Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: Iiyama, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Besitzen Sie ein DVD-Laufwerk?
- Ja
- Nein, aber geplant
- Nein, kein Kauf geplant

Mit wie viel MHz ist Ihr PC getaktet?
- 500 bis 800 MHz
- 800 bis 1.200 MHz
- 1.200 bis 1.800 MHz
- Mehr als 1.800 MHz

Wie viel MByte Hauptspeicher sind in Ihrem PC verbaut?
- 64 MByte
- 128 MByte
- 256 MByte
- Mehr als 256 MByte

Welche Grafikkarten-Klasse setzen Sie ein? (siehe Seite 73)
- Low-End
- Standard
- High-End
- Luxus

Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Iiyama Deutschland, Gingco und der COMPUTEC MEDIA AG. Einsendeschluss ist der 30. August 2002. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

ASUS ÜBER NFORCE2

„Nforce2 bietet **Geforce4-Grafik onboard**"

PC Games: Was ist Nforce2 genau?

Pai: Nforce2 ist Nvidias brandneuer Mainboard-Chipsatz, der die alten Nforce-Chips ersetzen soll. Mit ihm wird ein Upgrade auf AGP8x, DDR400-Speicher, USB 2.0 und FireWire durchgeführt. Außerdem besitzt der Chipsatz einen Geforce4-MX-Grafikkern und gleich zwei Netzwerkanschlüsse (Dual Net). Der Mainboard-Chipsatz regelt die Kommunikation zwischen allen Einzelkomponenten eines PCs, wie z. B. Hauptprozessor, Speicher, Grafikkarte, Soundkarte und andere Ein- und Ausgabegeräte.

PC Games: Welche Prozessoren werden unterstützt?

Pai: Der Nforce2-Chipsatz unterstützt alle SockelA-Prozessoren von AMD, also Athlon, Duron und auch alle Varianten des AthlonXP.



STEVE PAI, Produktmanager für Mainboards bei Asustek

PC Games: Was sind die wichtigsten Features des Nforce2 im Vergleich zum Vorgänger?

Pai: Das ist wohl das VGA-Upgrade, bestehend aus AGP8x und dem integrierten Geforce4-MX-Kern, denn es ist sehr wichtig, neue Technologietrends anzubieten. Der doppelte Netzwerkanschluss (DualNet) ist uns aber wichtiger, jetzt brauchen Spieler keine zusätzlichen Netzwerkkarten mehr. Ebenfalls auf der Liste steht natürlich die innovative TwinBank-Architektur, bei der Nvidia die Cache- und Speicheralgorithmen der Speicherarchitektur verbessert hat. Dies bringt mehr Leistung.

PC Games: Welche Mainboards wird Asus mit dem Nforce2 bauen?

Pai: Das A7N8X ist Asus' erste Nforce2-Hauptplatine. Sie verwendet die SPP-Northbridge ohne integrierte Grafik, dafür mit AGP8x und Zweikanal-DDR400-Speicherinterface. Die Southbridge mit dem Namen MCP-T liefert sechs USB-2.0-Anschlüsse, Dolby-Digital-Sound, FireWire und natürlich DualNet. Außerdem unterstützt das Mainboard den zukünftigen Festplattenstandard SerialATA und liefert gleich zwei entsprechende Stecker. Das A7N8X wird spätestens ab Oktober erhältlich sein, andere Mainboards folgen.

Besuchen Sie den Nforce2-Themenchat mit Bernd Holtmann am 12.08.2002 ab 20 Uhr auf www.pcgames.de.

SPARKLE SP7200T6 PLATINUM

Edel und günstig

Die SP7200T6 Platinum von Sparkle (Tel.: 06403-905010) ist eine Geforce4 Ti-4600 mit vergoldeten Anschlüssen, einem Diagnosechip und einem massiven Rundum-Kühlkörper mit zwei Lüftern. Seine 128 MByte DDR-Speicher arbeiten mit effektiv 680 MHz. Der Standardtakt beträgt 650 MHz. Die Karte wird mit Kabeln, DVI-VGA-Adapter und einem dicken Spielepaket in einer edlen Metalldose geliefert. Der Preis für eine der derzeit schnellsten 3D-Grafikkarten liegt bei 399 Euro.

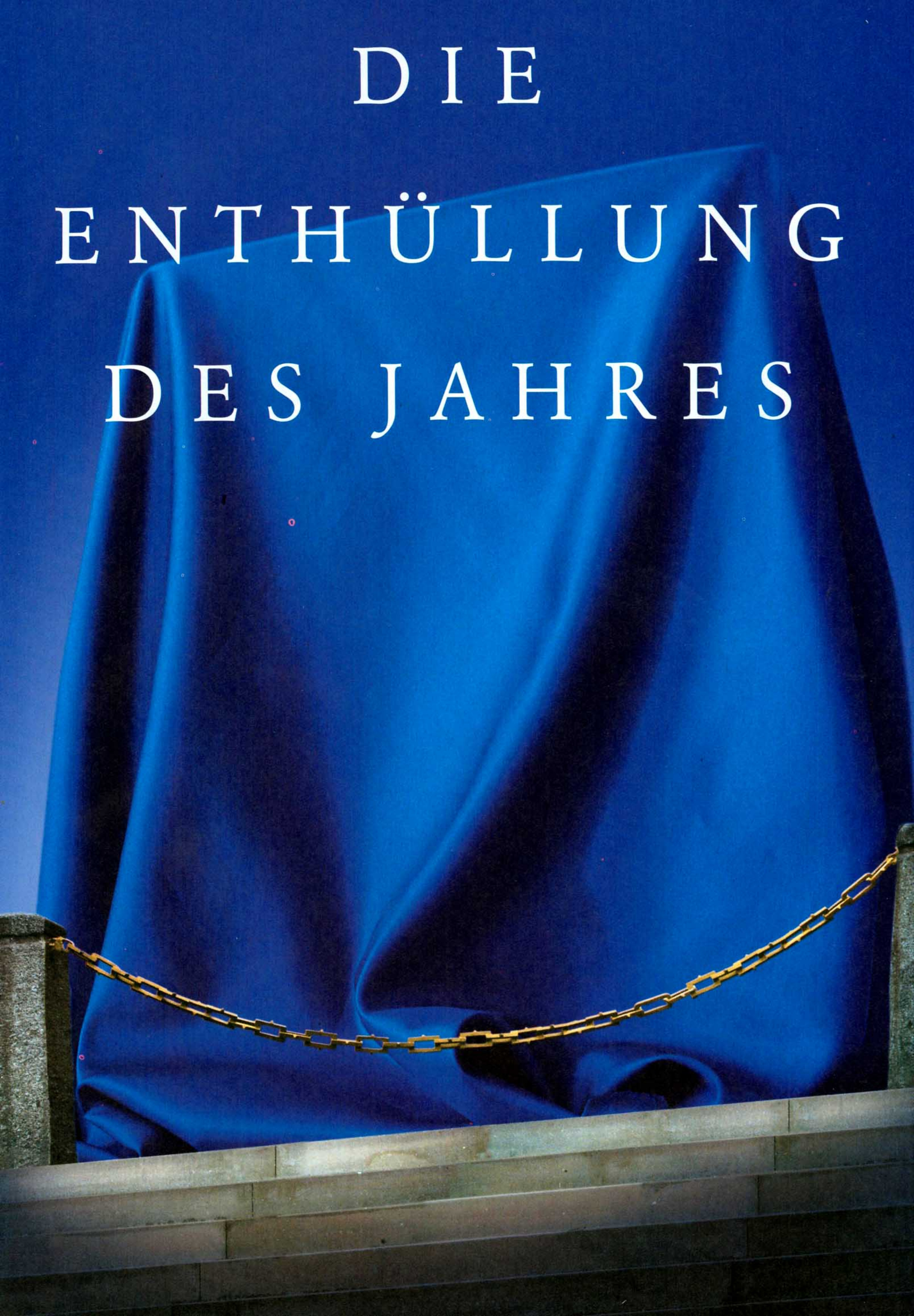
EINFACH EDEL Sparkles Ti-4600 macht optisch viel her.

INNOVATEK SET S1

Wasserkühlung für Anfänger



Innovatek (Tel.: 08405-92590) bietet erstmals ein einsteigerfreundliches Wasserkühlungspaket für den PC an. Das Set wird für die Kühlung von Hauptprozessoren verwendet, um laute PC-Lüfter abzulösen. Das Ergebnis ist ein leiser PC fast ohne Lüftergeräusche. Das „Set S1" wird mit allen benötigten Einzelkomponenten sowie einer ausführlichen deutschen Anleitung geliefert und kostet knapp 195 Euro (www.pc-frost.de).


DIE
ENTHÜLLUNG
DES JAHRES

OKTOB

DAS MEISTERWARTETE

PC-SPIEL

ALLER ZEITEN.*

* Laut Aussage der Special-Interest Presse 2001 / 2002

ER 2002


PC CD-ROM
ANNO
1503
EA GAMES
SUNFLOWERS
the world of entertainment
DESIGN



EINDRUCKSVOLL Das Distribution Center in Bad Hersfeld: Von hier wird alles verschickt, was über Amazon.de bestellt wird.

PARADIESISCH Schier endlose Regalreihen mit Büchern, DVDs, CDs, Computerspielen und Co. – hier könnte man tagelang stöbern.

Wenn der Postmann zweimal klingelt ...

PC-Spiele kauft man im Fachhandel oder in großen Elektronikmärkten. **Oder man bestellt sie einfach online bei Online-Versendern wie Amazon.de.** Was dabei hinter den Kulissen passiert, haben wir bei einem Besuch des Logistikzentrums in Bad Hersfeld für Sie herausgefunden.

Der Tag, an dem potenzielle Blockbuster, zuletzt **Warcraft 3**, in die Läden kommen, ist für viele Spieler stressig. Man ist gezwungen, möglichst zeitig in die Stadt zu fahren, sonst bekommt man vielleicht kein Exemplar mehr – falls der Elektronikmarkt den begehrten Titel überhaupt schon im Sortiment hat. Und an der Kasse und auf dem Nachhauseweg müssen Sie auch noch warten, bis Sie endlich zocken zu dürfen. Das geht einfacher und vor allem bequemer: Sie gehen einfach zur Haustür und bekommen Ihre Version pünktlich zum Release vom Postboten in die Hand gedrückt. Vorausgesetzt, Sie hatten das Spiel bei Amazon.de vorbestellt. Damit das so problemlos funktioniert, bedarf es einer logistischen Meisterleistung, die Tag für Tag im Distribution Center von Amazon.de im hessischen Bad Hersfeld erbracht wird. Von hier aus werden sämtliche Artikel, die auf der deutschen Amazon-Website bestellt werden, ausgesandt. Auf einer Lagerfläche von rund 42.000 Quadratmetern (entspricht etwa der Größe von sieben Fußballfeldern) stapeln sich Bücher, Musik-CDs, Film-DVDs, PC- und Videospiele sowie Zubehör in fast endlosen Reihen von Regalen und Paletten.

Mit der Bestellung eines Spiels lösen Sie eine fest definierte Kettenreaktion aus. Die beginnt mit der Prüfung und Speicherung Ihrer Daten. Sofern dies keine Probleme oder Fragen aufwirft, geht eine E-Mail-Bestätigung an Sie raus. Gleichzeitig wird der Lieferschein ausgedruckt und das Spiel auf eine so genannte „Pickliste" gesetzt. Über eine spezielle Codierung erkennt der zuständige Lagerarbeiter, an welcher Stelle in welchem Regal sich das gewünschte Produkt befindet. Ja, die Waren werden tatsächlich manuell herausgesucht und von Mitarbeitern fein säuberlich in Sammelbehälter sortiert. „Einer der Hauptgründe dafür ist, dass so bei jedem Schritt eine Qualitätskontrolle durch unsere Mitarbeiter stattfindet", erklärt Pressesprecherin Sabine Wimhöfer-Menje. Anhand der Pickliste wird das Spiel nun von seinem Lagerplatz in eine Sammelkiste gelegt. Damit nichts durcheinander kommt, sind sämtliche Produkte und Behälter mit Barcodes ausgestattet. Das ist auch nötig, denn in den Regalen herrscht auf den ersten Blick das blanke Chaos: Nicht nur, dass Tonträger, Bücher, Spiele etc. gemischt in den Regalen liegen. Es gibt nicht einmal eine thematische Sortierung. „Wir wenden das chaotische Prinzip an, so dass

SONDERFORMATE Amazon.de ist vor allem als Versender von Büchern bekannt. Dass die Firma auch der größte Online-Händler in Sachen Computer-Zubehör ist, wissen viele nicht.

AB GEHT DIE POST! Die eingepackten Artikel wandern über das Fließband zum Warenausgang – bis zu 100.000 Stück am Tag.

der Computer neu eintreffender Ware willkürlich freien Platz zuweist", verrät Wimhöfer-Menje. Da bei der Erfassung neuer Bestände bereits die eindeutige Identifikation mit Barcodes vollzogen werde, sei es aber überhaupt kein Problem, binnen weniger Augenblicke jeden Artikel zu finden – auch wenn es für Außenstehende nicht so aussieht.

Die Sammelbehälter wandern anschließend über ein Fließband zum Verpacken. Vor dem Einpacken erfolgt eine letzte Qualitätskontrolle. Bei Mängeln, beispielsweise einer beschädigten Hülle, erfolgt der Austausch des Artikels. Befindet sich das Spiel in einwandfreiem Zustand, packt es der Mitarbeiter ein und legt es auf das Förderband, das zum Warenausgang führt. Ein letzter Barcode-Scan lässt den Server eine E-Mail an den Empfänger generieren, dass seine Ware soeben versendet wurde. Die deutsche Post leert die Sammelbehälter mehrfach am Tag und liefert die bestellten Artikel aus. In über 170 Länder sind auf diesem Weg schon Pakete aus Bad Hersfeld gelandet. Rund 100.000 Sendungen verließen das Distribution Center pro Tag in der Vorweihnachtszeit des vergangenen Jahres – eine unvorstellbare Leistung.

Bei besonders großen Produkt-Launches ändern sich die Abläufe – so etwa beim Erscheinen des vierten Harry-Potter-Romans, als am ersten Tag 40.000 Vorbesteller Ihr Expemplar in Händen hielten. In derartigen Fällen werden die Bücher, DVDs oder Spiele nicht erst in das Lager gebracht, sondern gleich von den angelieferten Paletten aus verpackt und verschickt. Schließlich muss und will jeder versorgt werden, egal ob er in Flensburg, Berchtesgaden, Saarbrücken oder Frankfurt/Oder wohnt. Hinsichtlich der geografischen Lage wurde der Standort Bad Hersfeld mit Bedacht gewählt und liegt nicht nur zentral in Deutschland, sondern auch mitten in Europa. „Bei Vorbestellern von Spielen legen wir natürlich besonderen Wert darauf, dass die Lieferung pünktlich am Tag der Veröffentlichung ankommt. Die Post ist diesbezüglich sehr zuverlässig, so dass nur in Ausnahmefällen eine Verzögerung zustande kommt", weiß Jan Binsmeier, Produktmanager für den Games-Bereich. Einen zusätzlichen Anreiz, bei dem Online-Händler zu bestellen, sind zahlreiche Sonderaktionen. Beispielsweise erhalten die ersten Vorbesteller von Spielen oft Gimmicks wie T-Shirts oder nehmen an Verlosungen teil. Das „Marketplace"-Konzept von Amazon.de sorgt zudem dafür, dass Sie Produkte zum einen oft günstiger aus zweiter Hand bekommen und zum anderen auch Raritäten finden, die im Laden nicht mehr erhältlich sind. Die Abrechnung funktioniert hier wie bei einer ganz normalen Bestellung. Und auch die Skepsis gegenüber Kreditkarten-Bezahlung hat als Argument ausgedient: Inzwischen ist es auch möglich, auf Rechnung einzukaufen. Und wenn Verwandte und Bekannte mal wieder nicht wissen, was Sie Ihnen schenken sollen: Ihr persönlicher Amazon-Wunschzettel verhindert, dass es statt **FIFA WM 2002** dann doch nur **WM Nationalspieler** wird oder ähnlich unerfreuliche Missverständnisse auftreten. Bequemer geht's ja nun wirklich nicht mehr, oder?

GEORG VALTIN


PC ACTION PRÄSENTIERT
Äktschn Män
VS
LADY DIE
TEXT(C) BY SUPERTEXT.NET
ZEICHNUNGEN (C) BY GUNJACK.DE (C) 2002 ALL RIGHTS RESERVED
WAS BISHER GESCHAH: LADY DIE IST DIE HÖLLENHAFTE HERRSCHERIN ÜBER FRANKONIA UND SCHON IMMER XXXTREM SCHARF AUF PC-ACTION-REDAKTIONSHERO ÄKTSCHN MÄN. DER KONNTE ABER BISLANG DEM WALLENDEN WERBEN DES WALHALLISCHEN WEIBSBILDES WIDERSTEHEN. ABER JETZT REICHT'S LADY DIE. WENN SCHON NICHT DEN ERREGENDEN ÄKTSCHN MÄN, DANN WENIGSTENS FRAUENVERSTEHER SAUERTEIG. SIE ENTFÜHRT DEN BELIEBTESTEN REDAKTEUR SEIT HERIBERT FASSBENDER, ORDNET EINE HIRNWÄSCHE AN, DIE SAUERTEIG ZUM WILLENLOSEN TOYBOY MUTIEREN WIRD, SCHLEUDERT GANZ FIRTHBAY UND DIE RED. IN DEMÜTIGENDEN FRAUENKLEIDERN IN EIN LAUSIGES PARALLELUNIVERSUM OHNE DVD-PLAYER, POCKET-PC-ACTION UND MIT NUR 2 FERNSEHPROGRAMMEN. PUUH, KLEINE WERBEUNTERBRECHUNG. - KURZ BEVOR DIE BESTE REDAKTION DES BESTEN ALLER MÖGLICHEN PC-ACTION-MAGAZINE VOR LANGEWEILE ABKRATZT, BILDEN SIE EINE RÄUBERLEITER AN DEN RAND IHRES EXIL-UNIVERSUMS UND SCHICKEN ÄKTSCHN MÄN EINE 4,9-GB-DVD, DIE IHN ÜBER IHRE MISSLICHE LAGE INFORMIERT.
NACH EINER WUNDERBAREN NACHT MIT DEN SERIOUS-SAMANTHA-DRILLINGEN TRITT UNSER SUPERHELD VOR DIE TÜR, ALS DIE FLASCHEN-DVD LANDET.
!?
KRASS!
TSCHUNG!
... SAUERTEIG... LADY DIE....HILFE....
BIGGE IM FUMMEL? KONKRETES PROBLEM.
FLUTZSCH!
KONKRET BEFREIEN.
KORREKT HELFEN.
KRASS METZELN.
2,39 SEKUNDEN SPÄTER. ÄKTSCHN MÄN, ÄKTSCHN TSCHUNJER UND IHR HAUSGENOSSE T.C. HIBO BERATSCHLAGEN IM LANDSITZEIGENEN KONFERENZSAAL DIE SITUATION.
ABER WIE?
? ? ? ? - ?
KEINER BEAMT BESSER ALS EIN BEAM-TER.
BEAMZ!
KONKRET.
KRASS.
GESAGT, GEBEAMT UND SCHON STEHEN UNSERE ANHIMMELNSWERTEN HELDEN DIREKT IM MACHTZENTRUM FRANKONIAS. WAS SIE HIER ERBLICKEN MÜSSEN, KANN EINEM UNGEÜBTEN SUPERHELDEN LEICHT AUF DEN MAGEN SCHLAGEN. ZOMBIEMONSTER, MONSTERZOMBIES, ALIENMONSTER UND MONSTERALIENS, SOGAR ALIENZOMBIES UND ZOMBIEALIENS ERWARTEN UNSERE SEEEHR GEÜBTEN SUPERHELDEN. OB UND WIE, JA ODER NEIN, SIEG ODER NIEDERLAGE - RECHTS OBEN GEHT'S EITERWEITER.
KORREKT!!


supertext
BRAT! BRAT! BRAT! BRONZ! BRAT! BRONZ! BRAT! SINSCH! BRAT!
KRASSKORREKTKONKRET!
KRASS.
KONKRET.
BRONZ! BRONZ! BRONZ! BRONZ!
KORREKT!!
BRAT! BRAT! BRAT!
HA, SCHEISS AUF SAUERTEIG, EINER WENIGER WENN'S UM DIE WEIBER GEHT.
EINE METZELEI SPÄTER IN DER FOLTERKAMMER. LADY DIE BEREITET GERADE DEN FINALEN HIRNWASCHGANG FÜR SAUERTEIG VOR, ALS VÖLLIG UNERWARTET UNSERE HELDEN DIE SZENE BETRETEN. LADY D AUS F. FÜHLT SICH MIT DER GEISEL VÖLLIG SICHER. ABER:
?
?
SCHEISSE.
??
???
DAS IST ZU VIEL FÜR DAS ÜPPIGE HÖLLENWEIB. VERWIRRT LÄSST SIE SAUERTEIG LOS. DARAUF HABEN UNSERE BEIDEN SUPERHELDEN NUR GEWARTET. WÄHREND ÄKTSCHN TSCHUNJER DIE LADY IN SCHACH HÄLT, HOLT ÄKTSCHN MÄN EIN KARTENSPIEL AUS DEN GERÄUMIGEN TIEFEN SEINES HAUTENGEN SUPERHELDENDRESSES. ER HÄLT IHR DIE KARTEN ENTGEGEN UND ÄT BEFIEHLT DER DRALLEN HERRSCHERIN VON HÖLLENSTEIN: "ZIEH!" VERÄNGSTIGT UND GEDEMÜTIGT ZIEHT SIE EINE KARTE.
HAHAHAHA... ARSCHKARTE!
BRONZ!
BRAT! BRAT! BRAT!
VIEL BESSER: ICH LEG ÄM UM. DIE SCHLAMPE HAT KEINEN FEIND MEHR UND ALLES IST WIEDER GUT.
CRACKS! CRACKS! CRACKS! CRACKS! KORREKT!
NACHDEM LADY DIE IHREM NAMEN ALLE EHRE GEMACHT HAT, DRÜCKT ÄKTSCHN MÄN AUF DEN "ICH WILL SOFORT UND OHNE UMWEGE NACH HAUSE"-KNOPF. WÄHREND HINTER IHNEN DAS ALBTRAUMREICH VON LADY DIE ZUSAMMENBRICHT, DÜSEN DIE HELDEN WIEDER ZURÜCK IN UNSERE WELT.
KONKRET!
KRASS!
ÄKTSCHN MÄN UND ÄKTSCHN TSCHUNJER HABEN DIE WELT WIEDER EINMAL GERETTET. ALS DANK SCHENKT IHNEN DIE PC-ACTION-REDAKTION DAS ALLERNEUESTE HEFT GLEICH ZWEIMAL. MIT EINER KRASS-KONKRET-KORREKTEN DVD FÜR NUR 4,99 UND: PC-ACTION-POCKET - DAS KORREKTE HEFT FÜR UNTERWEGS MIT 1 CD FÜR NUR 2,99. DER JUBEL DER WELT KENNT AUCH DIESMAL KEINE GRENZEN.
DER WAHNSINN MIT DVD!
PC ACTION
8/2002 € 4,99
NIMM DAS!!!
PRALL GEFÜLLTE DVD
4,7 GB DATEN FÜR WEITERHIN NUR € 4,99
Spiele-Demos, Videos, über 1,6 Gigabyte Patches, Tools, Treiber, Add-ons, Maps, Mods und Mini-Spiele!
NO ONE LIVES FOREVER 2
SPIELETIPPS: WARCRAFT 3 · AGE OF WONDERS 2 · U. V. M.
PC ACTION
€ 2,99
RESISTANCE
UNREAL TOURNAMENT
NO ONE LIVES FOREVER 2
NEUES DESIGN.
KRASSE KOMMENTARE. KORREKTE BESPRECHUNGEN. KONKRETE HILFE.
PLUS DVD NUR 4,99!
POCKETFORMAT + 1 CD NUR 2,99!
HAT SAUERTEIG JETZT EIN BUSENTRAUMA? WAS HECKT DEMON X. THUNDERBOLT AUS? UND WELCHER REDAKTIONSLIEBLING MUSS NÄCHSTES MAL GERETTET WERDEN? VERPASSEN SIE ALSO AUF ÜBERHAUPT KEINEN FALL UNSEREN NÄCHSTEN BEITRAG ZUM THEMA: UNSERE WERBUNG MUSS SCHÖNER WERDEN.


FRONTLINE ATTACK
★WAR OVER EUROPE★
"Frontline Attack gelingt die Kombination aus Taktik, Realismus und Spiel, an der Sudden Strike 2 scheiterte." Harald Wagner, PC Games
Reality pump
iN images
SAMSUNG
BEST DISPLAYED WITH...
AMD
BEST PLAYED WITH...
PC CD
EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com

STRATEGIE

Strategie | Taktik | Managerspiele

Die Sims: Tierisch gut drauf



In **Tierisch gut drauf** erhalten die Sims endlich Haustiere, mit denen sie Gassi gehen oder an Wettbewerben teilnehmen. Trainer bringen Mimi und Fiffi den Gehorsam bei, um bei der Vertreibung von Nagetieren zu helfen – diese Besucher könnten sich über das Gemüsebeet hermachen. Mit insgesamt zwölf Tieren, fünf neuen Karrieren, Parks, Cafés und Geschäften wird **Tierisch gut drauf** eines der umfangreichsten **Sims**-Add-ons. Veröffentlichungstermin: Oktober 2002.

Against Rome

Jowood erweitert das Produktportfolio mit einem weiteren Echtzeit-Strategiespiel. In **Against Rome** wird man einen Barbarenstamm gegen das als unbesiegbar geltende römische Reich führen. Kriege, Raubzüge, Plünderungen und Zerstörung waren für die Barbaren an der Tagesordnung und bilden somit einen dankbaren Schauplatz für das Spiel. Auf dem Weg nach Rom ziehen die Horden durch die Urwälder Germaniens, um andere Siedlungen zu überfallen, stets auf der Suche nach Nahrung, Waffen, Gold und Ruhm. Der Release ist für das Jahr 2003 geplant.



FUSSBALL MANAGER 2003

„Der enge Kontakt zum Spieler ist unverändert."

PC Games: Was sind die wichtigsten Verbesserungen gegenüber dem **Fußball Manager 2002**?

Köhler: „Zunächst einmal die **FIFA 2002**-Engine, sogar schon mit den Gesichtern aus **FIFA Weltmeisterschaft 2002**. Dann im Spiel selbst eine vollkommen neue Aufstellung, ein überarbeiteter Transfermarkt, unbegrenzte Möglichkeiten beim Stadionausbau, die Zeitung, Erweiterungen am Stärkensystem, stark erweiterte Spielergespräche auch in der Halbzeit, Jugendtage, zusätzliche Finanz-Features usw. Dazu kommen noch einige echte Knüller, die wir noch nicht verraten."

PC Games: Kannst du uns Details zum Stadionausbau geben?

Köhler: „Wir haben ein frei erstellbares Stadiondesign. Ob Flutlichter, Anzeigentafeln, Dächer, Presseplätze, Steh- oder Sitztribünen, Werbetonnen, Logen, Doppel- oder Dreifachlogen, mehrere Ränge in unterschiedlichen Winkeln – alles ist möglich! Wenn man z. B. die Dachform ‚Bogen' (wie in Leverkusen) wählt, dann bekommt man nicht einfach ein Standarddach, sondern kann gleich noch die Anzahl der Bögen, den Winkel des Daches, das Material, eventuelle Streben usw. mit einstellen."



GERALD KÖHLER ist Chefdesigner des Fußball Manager 2003.

PC Games: Warum gibt es diesmal keinen großen Ideenwettbewerb für die Programmfeatures?

Köhler: „Das ist für uns mittlerweile eine Dauereinrichtung. Sie nennt sich ‚EA sucht Ideen zum Thema ...' und findet alle 14 Tage zu einem bestimmten Thema bei uns auf der Webseite (www.fm2002.de) statt. An unserem engen Kontakt zu unseren Spielern hat sich nichts geändert. Es dürfte wenige Entwicklungsteams geben, bei denen ein solch direkter Einfluss der Spieler auf das Spiel möglich ist."

PC Games: Wie weit geht die Kooperation mit dem **Kicker**? Was wird zu lesen sein?

Köhler: „Für uns ist die Zusammenarbeit mit dem **Kicker** optimal, weil die Zeitung dadurch wirklich authentisch rüberkommt. Der **Kicker** hat viele Elemente, die wir super ins Programm aufnehmen können, zum Beispiel die Montagsfrage oder Statistiken, Spielberichte, Transferinformationen, Informationen aus anderen Ländern, Vorberichte zu wichtigen Ereignissen und jede Menge News, was bei den anderen Vereinen so abläuft."

Siedler-4-Mission-CD

Im Oktober wird die zweite Mission-CD für Die Siedler 4 erscheinen. Geplant sind 20 Missionen in vier Kampagnen, zwei Einzelspieler- sowie drei Mehrspieler-Karten, die jeweils neue Landschaftstexturen und -objekte, aber kein neues Volk aufweisen werden.

Die Gilde-Add-on

Jowood hat zum Dezember ein Add-on für Die Gilde angekündigt. Unter anderem wird eine sehr große Stadt enthalten sein, außerdem wird es zusätzliche Berufe wie den Friedhofswärter geben. Auf der Cover-CD finden Sie übrigens den finalen Patch zum Spiel.

Gefeuert!

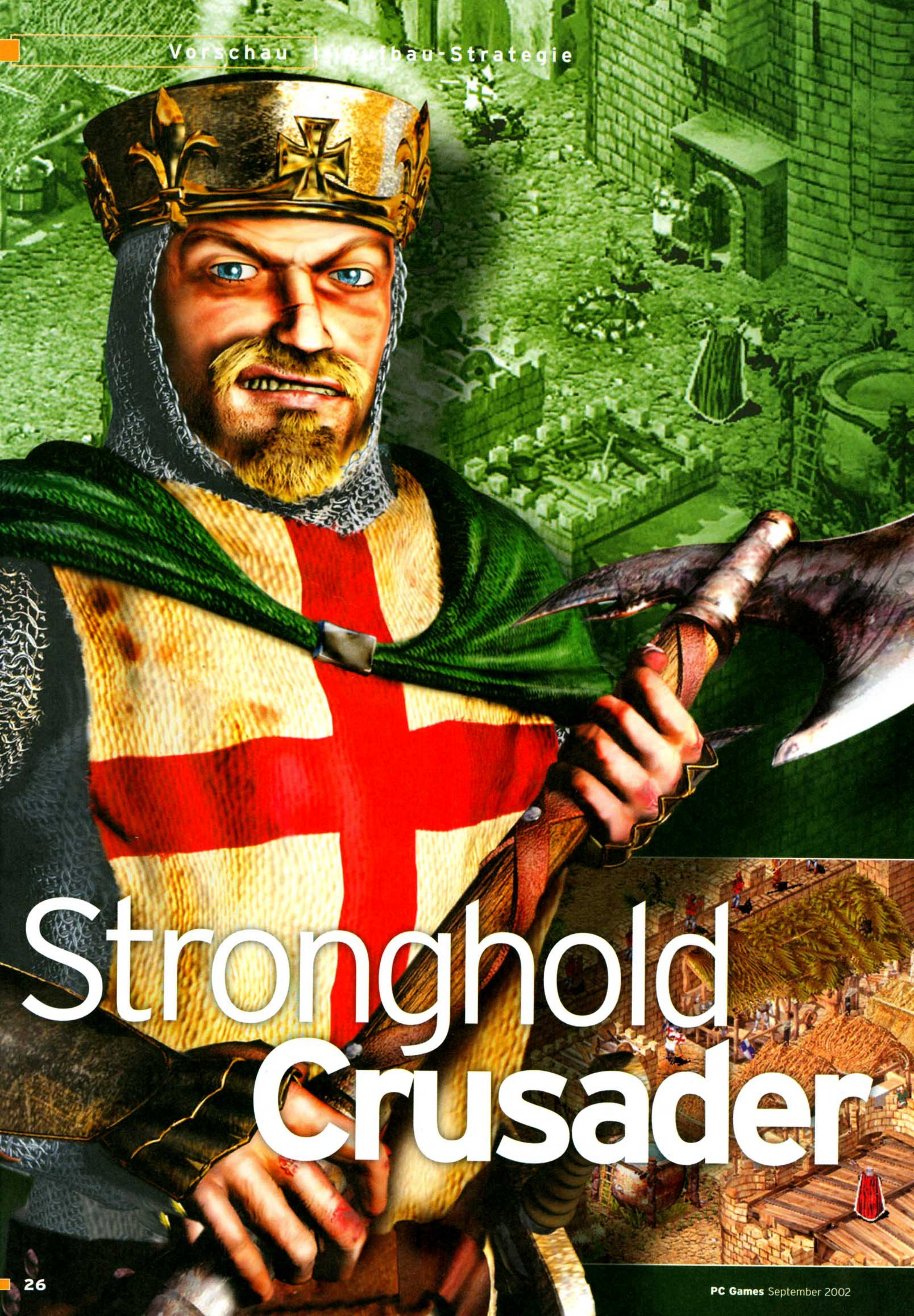
Die Ex-Entwickler von Sunflowers haben ein neues Spiel in Arbeit. In Gefeuert! – Dein letzter Tag will man Rache für die Kündigung nehmen. Ab September darf man Mikrowellen in die Luft jagen, Toiletten verstopfen und sich nackt auf den Kopierer setzen.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

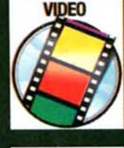
Platz	Anteil	Spiel	Genre	Termin	Hersteller
1	30%	**Anno 1503**	Aufbau-Strategie	Oktober 2002	Electronic Arts
2	20%	**Command & Conquer: Generals**	Echtzeit-Strategie	November 2002	Electronic Arts
3	13%	**Age of Mythology**	Echtzeit-Strategie	September 2002	Microsoft
4	10%	**Anstoß 4**	Fußball-Manager	August 2002	Ascaron
5	6%	**Commandos 3**	Echtzeit-Taktik	Noch nicht bekannt	Eidos
6	5%	**Robin Hood**	Echtzeit-Taktik	November 2002	Wanadoo
7	5%	**Black & White 2**	Echtzeit-Strategie	Noch nicht bekannt	Lionhead
8	4%	**Rollercoaster Tycoon 2**	Aufbau-Strategie	Oktober 2002	Infogrames
9	4%	**Master of Orion 3**	Runden-Strategie	August 2002	Infogrames
10	4%	**Imperium Galactica 3**	Echtzeit-Strategie	September 2002	CDV

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



Stronghold Crusader

Im nächsten Kapitel der Burgbau-Saga siedeln die Fürsten um die Wette. **Nur wer sich als Architekt genauso wie als Feldherr bewährt,** besteht in den neuen Skirmish-Schlachten.







Mauern hochziehen, Bogenschützen hinter die Zinnen, einigeln – diese Taktik kennen **Stronghold**-Spieler in- und auswendig. Doch in **Crusader** taugen die einstigen Erfolgsrezepte nicht mehr viel, die früher so sicheren Festungswälle werden schnell zur Falle. Denn jetzt ringen Sie mit anderen Burgherren um jeden Streifen Bauland, jeden Steinbruch, jeden Bauernhof, jede Erzgrube. Wer nicht in die Offensive geht, wird einfach an die Wand gespielt.

Auf den ersten Blick scheint **Stronghold: Crusader** nichts weiter als eine aufgeplusterte Missions-CD zu sein. Fünf frische Kampagnen rund um die Kreuzzüge, dazu passend ein paar arabische Einheiten und zusätzliche Mehrspielerkarten. Statt der saftig grünen Wiesen Englands die karge Landschaft Palästinas. Doch nach vielen Stunden mit einer exklusiven Vorabversion steht so viel fest: Die neuen Skirmish-Schlachten sind auch für **Stronghold**-Veteranen eine völlig andere Spielerfahrung. Dabei ist ein Skirmish-Modus (zu Deutsch: Geplänkel) für altgediente Echtzeit-Strategen nichts Neues; auch **Warcraft 3** und **Empire Earth** warten mit so einem Szenario-Generator auf. Satte 30 Karten liefern die Leveldesigner von **Crusader** mit, auf denen bis zu acht Feldherren, wahlweise menschlich oder vom PC gesteuert, um die Wette siedeln. Und genau das ist der Punkt: Während man bei **Stronghold** gegen die Uhr und einen anonymen Computergeneral antrat, der alle paar Minuten aus dem Nichts seine Belagerungsarmee gegen die Verteidigungswälle anrennen ließ, konfrontiert das Sequel die Burgherren unmittelbar mit Rivalen, die um jeden verfügbaren Rohstoff konkurrieren und eigene Festungen aus dem Boden stampfen. **Crusader** ist aggressiver, schneller und fordernder als **Stronghold**.

Bei der Masse an Szenarien ist wirklich für jeden Geschmack etwas dabei. Mal drängen sich die Startpositionen in die vier Ecken der Karte, mal thront ein Siedlungsgebiet auf einem Berg, umgeben von drei anderen. Mal sind die Steinbrüche, Wälder, Teergruben und Eisenbergwerke gleichmäßig über das ganze Areal verteilt, mal häufen sich die Ressourcen in der Mitte. Wichtig: Während Sie die Plantagen, Farmen und Bauernhöfe im Vorgänger fast überall errichten konnten, konzentriert sich das fruchtbare Land nun meistens auf wenige Grünflächen, von Stein- und Sandwüsten umgeben. Sobald Sie den Mitspielern ihre Sektoren zugeteilt haben, geht es an die Bündnisverhandlungen. Einer gegen alle oder jeder gegen jeden, zwei Generäle aus Fleisch und Blut gegen zwei Siliziumopponenten – alles ist möglich. Nur wechseln können Sie die Allianzen später nicht mehr. Drei Matchvarianten stehen



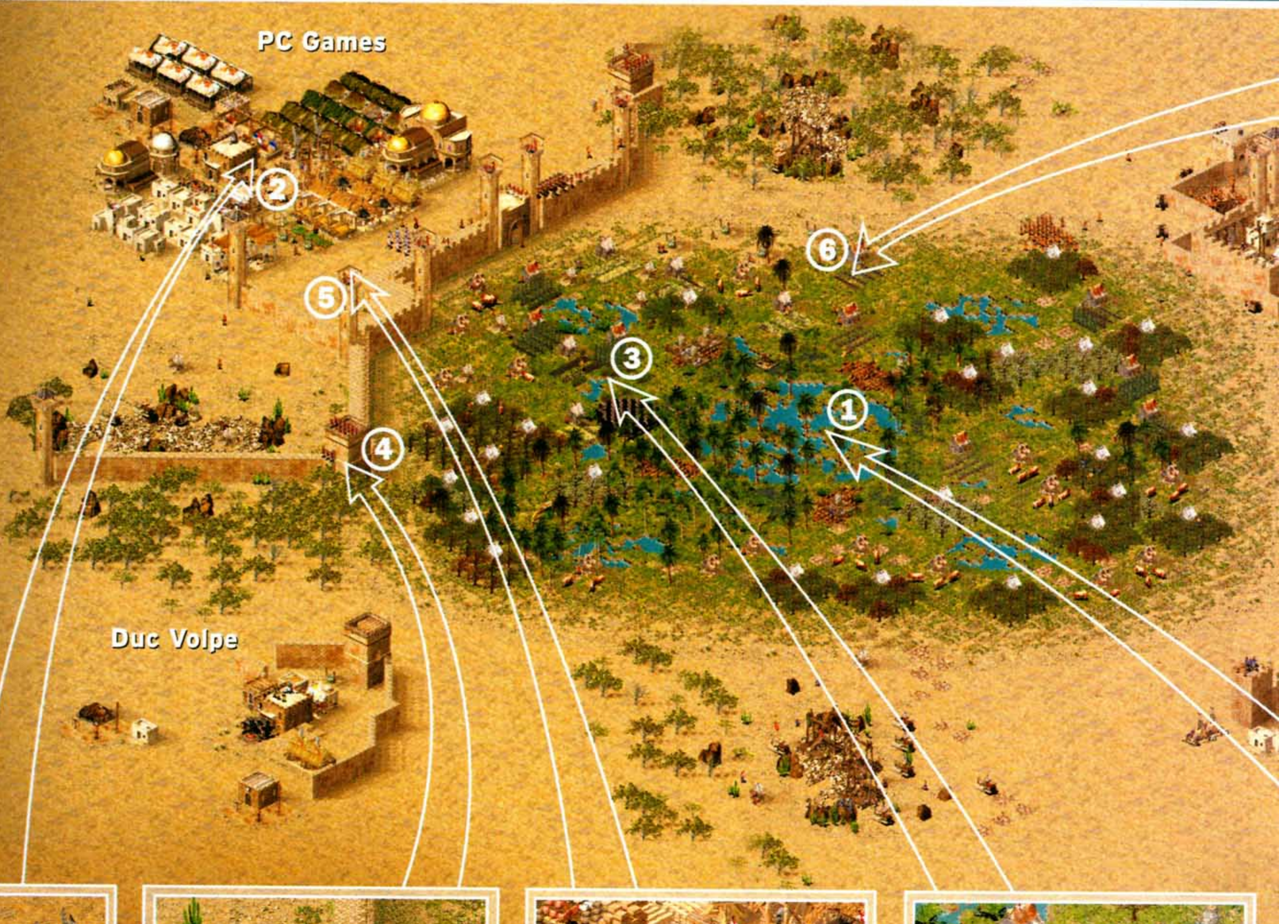
FEURIO Sklaven und Feuerschleuderer stecken Gebäude in Brand. Die Flammen breiten sich rasend schnell aus.

Stronghold 2

Zwar ist **Crusader** der legitime Nachfolger des Aufbauhits vom Vorjahr, die Firefly Studios haben sich aber entschlossen, die „2" im Titel erst für ein komplett neues Spiel zu verwenden. Das, so offenbarten die Macher erstmals im Interview mit PC Games, ist allerdings erst für 2004 geplant. Denn nach beinahe vier Jahren **Stronghold** (die Arbeiten begannen bereits 1999) wollen sich die Programmierer an etwas völlig Neuem versuchen. Wobei – so neu ist das „Projekt X" nun auch wieder nicht. Chefproduzent Simon Bradbury und sein Team wollen dem Genre treu bleiben, nur soll das Mittelalter einer späteren Zeitperiode weichen. Auch für **Stronghold 2** haben die Entwickler Ideen gesammelt. Eine 3D-Engine steht an erster Stelle. Derzeit, so Bradbury, seien eine solche Detailfülle und so viele Truppen wie in **Stronghold** nur 2D möglich, aber das soll sich bis in zwei Jahren geändert haben. Am Erfolgsrezept soll **Stronghold 2** nicht rütteln. Stattdessen wollen die Firefly Studios Bekanntes ausbauen. Eine sich weiterentwickelnde Kampagne mit Ressourcenmanagement ist möglich. Doch bis 2004 ist noch Zeit. Vorläufig freuen sich Aufbaufans auf **Crusader**.

Der Kampf um die Oase

Lesen Sie den Schlachtbericht einer typischen Skirmish-Partie, in der Friedrich Barbarossa, der Calif und der aus **Stronghold** bekannte Duc Volpe zusammen gegen das PC-Games-Fürstentum antreten. Insgesamt nahm das Gefecht rund vier Stunden in Anspruch. Die Übersichtskarte, von uns aus mehreren Bildschirmfotos zusammengesetzt, wurde kurz nach Abschluss der Aufbauphase aufgenommen. Anmerkung: Im fertigen Spiel wird es vermutlich nicht möglich sein, die Festungsmauern so weit auszudehnen wie links oben zu sehen.





WETTSIEDELN

Die Startpunkte der Parteien liegen in den vier Ecken der Arena, jeweils gleich weit von den wertvollen Ressourcen in der Mitte entfernt. Wir beginnen im Nordwesten. Sofort entbrennt ein Wettstreit um die Grünflächen. Alle Kontrahenten versuchen, so schnell wie möglich einige Bauernhöfe zu errichten.



TURMBAU

Mit den ersten Quadern aus dem Steinbruch errichten wir einen Wall nach Süden, an dessen Ende wir einen Verteidigungsturm platzieren. Die darauf postierten Bogenschützen versperren Duc Volpe den Weg zu seinen Farmen. Ohne Nachschub bricht sein Produktionskreislauf zusammen.



RÜCKSCHLAG

Zwar ist ein Gegner bereits aus dem Rennen und die Siedlung mit Mauern und Wachtürmen gesichert, einem vereinten Ansturm von Barbarossa und dem Kalifen halten die Stellungen aber nicht stand. Die durchgebrochenen Ritter zerstören eines der beiden Nahrungssilos – glücklicherweise das leere.



DAS ERSTE GEFECHT

Weil keiner der vier Fürsten anfangs eine Armee aufbieten kann, wird einige Minuten friedlich um die Wette gesiedelt. Sobald sich jedoch die Staatskasse füllt, lassen die ersten Scharmützel nicht mehr lange auf sich warten. Wir sichern uns mit einer Reiterstaffel den westlichen Teil der Oase.

zur Auswahl. „Normal" ist genau das – ein bisschen Startkapital, ein Häuflein Truppen, das bedeutet eine lange Aufbauphase und späte Gefechte. Bei „Crusader" geht es schon ein wenig schneller zur Sache, denn mit der Grundarmee lassen sich schon ein, zwei Scharmützel aushalten. „Deathmatch" ist die kampflastigste Version. Mit 20.000 Goldstücken in der Staatskasse müssen Sie sich nicht lange mit der Wirtschaft herumschlagen, sondern können sich Ihre Rohstoffe einfach über den Händler kaufen und im neu eingeführten Söldnerlager Mietsoldaten gleich im Dutzend anheuern.

Am grundlegenden Spielprinzip hat sich natürlich nichts geändert. Nach wie vor will die Bevölkerung zuerst versorgt sein. Apfelplantagen, Getreidefarmen und Milchbauern stellen sicher, dass Ihre Untertanen brav Steuern zahlen. Kirchen, Kneipen und Gärten machen die Bürger glücklich und locken weitere Arbeiter an. Die bauen beispielsweise Granitblöcke ab oder fällen Bäume – unerlässlich für den Wirtschaftsaufschwung. Pfeilwerkstätten, Rüstungsschmieden und Ställe bilden die Grundlage einer Rüstungsindustrie, die Ihre Armee im Laufe der Zeit wachsen lässt. Der Warenkreislauf ist zwar nicht so komplex wie bei **Anno**, wohl aber umfangreicher als etwa in **Age of Empires 2**. Nebenher sichern Sie Ihr Reich mit Mauern, Türmen und Gräben vor feindlichen Übergriffen. Doch wie gesagt, abwarten und Tee trinken ist Vergangenheit. Die Ressourcen und die fruchtbaren Wiesen sind – zumal wenn sie in der Mitte der Karte liegen – heiß umkämpft und so kommt es schon früh zu den ersten Geplänkeln. Spielen Sie offensiv und sichern sich frühzeitig Bauland, laufen Sie Gefahr, Ihre Festung zu vernachlässigen, und

Kalif

7

BRANDSTIFTER

In einer weiteren Attacke gelingt es dem Kalifen, einige Apfelplantagen in Brand zu stecken. Glücklicherweise sind die Flammen mithilfe der Brunnen in der Nähe schnell gelöscht. Derweil entstehen im Süden der Oase weitere Bauernhöfe. Der Ertrag von vier Steinbrüchen bringt beim Händler klingende Münzen.

Barbarossa

8

JETZT ODER NIE

Während der Kalif unsere Bogenschützen mit Störangriffen auf Trab hält, stellen wir eine kleine Ritterarmee auf. Die sollen die Trebuchets beschützen, die bereits vor den Wällen der Gelben in Stellung gehen. Seltsam: Die Araber-Armee wagt keinen Ausfall. In Seelenruhe zerstören die Katapulte die gegnerische Festung.

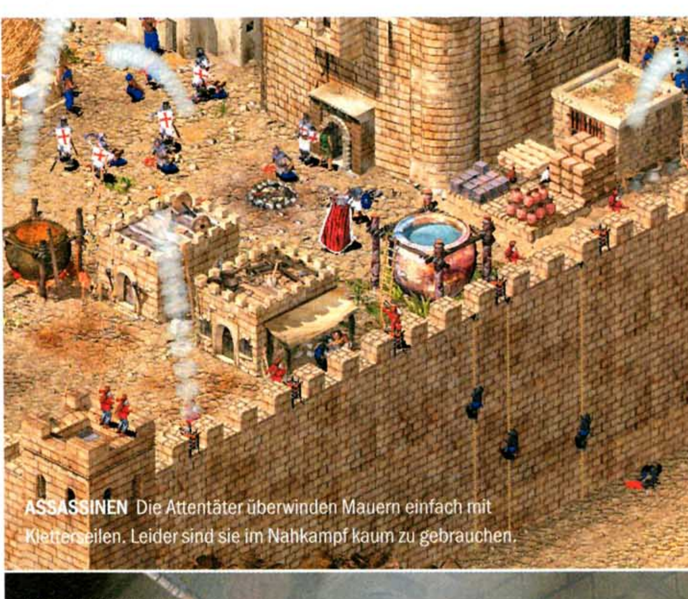
DIE OASE

Um diese Wüsteninsel dreht sich alles. In der Mitte der Karte finden sich Holz, Eisen und Teerquellen. Nur auf dem fruchtbaren Boden rund um die Quelle können Farmen entstehen, um die hungrigen Untertanen zu versorgen. Steinbrüche sind in allen vier Himmelsrichtungen gleichmäßig verteilt.

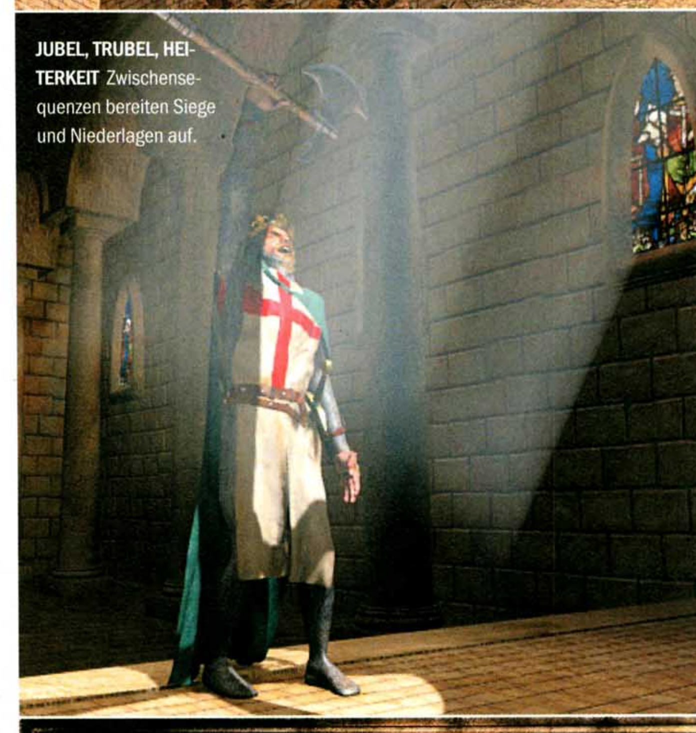
GROSSES FINALE

Friedrich Barbarossa kommt seinem Verbündeten im Norden nicht zu Hilfe, sondern startet stattdessen eine Attacke auf unsere Burg, die aber mit minimalen Verlusten zurückgeschlagen wird. Den anschließenden Konterangriff übersteht der geschwächte Kaiser nicht. Duc Volpe den Rest zu geben, ist reine Formsache. Sieg!

halten einer ernsthaften Belagerung kaum stand. Igeln Sie sich dagegen ein, werden Sie schnell ausgehungert. Weil kein Potentat seine Verteidigungsanlagen mehr beliebig weit ausdehnen darf, sind klassische Echtzeit-Duelle auf freiem Feld an der Tagesordnung. Die Königsdisziplin aber ist nach wie vor die Belagerung. Die wird umso schwieriger, wenn „Starke Wälle" aktiviert sind, eine Option, die die Entwickler auf Wunsch der **Stronghold**-Fans eingebaut haben. Dann können Fußsoldaten und Ritter den Festungswänden nichts mehr anhaben, nur schweres Gerät wie Katapulte und Trebuchets durchschlägt die Mauern. Klar, dass der Verteidiger kaum warten wird, bis die Belagerungsmaschinen in Stellung gebracht werden, sondern sein Glück bei einem Ausfall versucht. Diese Taktik beherrschten die Computeropponenten in der vorliegenden Betaversion übrigens noch nicht. Die künstliche Intelligenz war im höchsten Schwierigkeitsgrad kein ernst zu nehmender Gegner –



ASSASSINEN Die Attentäter überwinden Mauern einfach mit Kletterseilen. Leider sind sie im Nahkampf kaum zu gebrauchen.



JUBEL, TRUBEL, HEITERKEIT Zwischensequenzen bereiten Siege und Niederlagen auf.



LANGER WEG Die Skirmish-Kampagne führt Sie durch satte 50 Missionen. Besonders flotten Feldherren winkt der Highscore.

Interview mit den Machern

Wir haben Firefly-Direktor Simon Bradbury und den Produzenten Eric Oulette zu **Crusader, Stronghold 2** und den Problemen mit den Computerstrategen befragt. Und wo bleibt eigentlich der passende Kinofilm?





DUO INFERNALE Simon Bradbury (oben) und Eric Oulette haben vor Firefly unter anderem an der Caesar-Reihe gearbeitet.

PC Games: Warum **Crusader**? Warum nicht **Stronghold 2**?

Bradbury: „Schon als wir 1999 anfingen, wollten wir ein Skirmish-Spiel machen. Wir haben dann aber entschieden, mit **Stronghold** zunächst den Burgenbau umzusetzen und später auf die bewährte Engine aufzubauen. **Stronghold 2** wird definitiv kommen, aber wir rechnen erst mit 2004."

PC Games: Wie habt ihr denn den Computergegnern beigebracht, eigene Festungen zu errichten?

Bradbury: „Die KI-Feldherren benutzen jeweils acht verschiedene vorgegebene Baupläne, wobei sie diese je nach Situation variieren, beispielsweise die Mauern verstärken. Kein Spieler wird zweimal die gleichen Anlagen zu sehen bekommen, obwohl man sicher einen bestimmten Stil wiedererkennt."

PC Games: Es gab in **Stronghold** einige Probleme mit der künstlichen Intelligenz, die auch in der aktuellen Betaversion von **Crusader** vorkommen. Beispielsweise rennen Einheiten gerne mitten durchs Feuer. Die von der CPU gesteuerten Gegner sind außerdem zu passiv. Wird sich das denn noch ändern?

Bradbury: „Genau daran arbeiten wir gerade. Wir wissen nicht, ob wir die Bauern sehr viel cleverer machen können. Immerhin müssen mehrere hundert Einheiten gleichzeitig ihren Weg finden, das kostet enorm viel Rechenpower. Aber die KI-Opponenten werden sicher noch schlauer, beispielsweise wagen sie bei Belagerungen auch mal einen Ausfall."

PC Games: Was mögt ihr bei **Stronghold: Crusader** am meisten?

Bradbury: „Ganz klar: die Multiplayer-Schlachten! Am liebsten zusammen mit Eric gegen den Rechner."

PC Games: Schon Pläne für **Stronghold 3**? Wo bleibt **Stronghold: Der Comic**? Oder wie wär's mit **Stronghold: Der Film**?

Bradbury: „Wir haben leider noch keine Angebote aus Hollywood. Aber wir streiten im Büro schon darüber, wer dann Die Ratte, Das Schwein und die anderen spielen würde."

PC Games: Noch etwas, das ihr euren Fans in Deutschland schon immer einmal mitteilen wolltet? Jetzt ist die Gelegenheit.

Oulette: „Danke! **Stronghold** hat sich weltweit gut verkauft, aber es war nirgends ein so großer Hit wie in Deutschland."

ein Kritikpunkt, der schon auf das Original-**Stronghold** zutrifft. Die Programmierer sind allerdings derzeit dabei, dem CPU-Feldherren solcherlei Tricks beizubringen. Positiv: Der KI-Rivale schummelt nicht. Da kein „Fog of War" existiert, also alle Bereiche im Level jederzeit sichtbar sind, können Sie seine Aktionen genau beobachten. Zehn Pappkameraden stehen zur Auswahl, von den aus Teil 1 bekannten über Richard Löwenherz bis hin zu Saladin, alle mit eigenen Stärken und Schwächen, eigener Strategie und eigenem Baustil. Jedem haben die Entwickler acht verschiedene Baupläne mit auf den Weg gegeben, die er als Vorlage für immer neue Festungsvarianten nutzt – mehr dazu im Extrakasten.

Neben dem Skirmish-Generator bilden vier „klassische" Feldzüge mit je fünf Missionen das Kernstück von **Stronghold: Crusader**. Der erste richtet sich vor allem an Neulinge, vermittelt die Grundzüge des Spiels und führt die neuen Truppen ein. Die anderen drei stellen die berühmten Kreuzzüge aus Sicht der Kreuzritter und der Sarazenen nach. Wie im Vorgänger müssen Sie dort in regelmäßigen Abständen Attacken abwehren und Mini-Aufträge erfüllen – etwa 40 Fass Bier zu brauen. Die fünfte Kampagne nutzt den neuen Skirmish-Modus, um Sie durch ganze 50 Schlachten gegen immer stärkere PC-Gegner zu führen. Das sollte selbst Experten eine ganze Weile beschäftigen.

Nicht nur Profis werden die insgesamt sieben neuen Einheiten lieben, die ihre Dienste im Söldnerlager anbieten. Die arabischen Bogenreiter beispielsweise sind zwar verwundbar und nur im Rudel wirklich schlagkräftig, dafür aber extrem schnell – so schnell, dass sie den Pfeilen ihrer unberittenen Kollegen mit etwas Glück davongaloppieren.

Verbündete und Gegenspieler

Zehn Computerfeldherren bietet **Stronghold: Crusader** auf, wahlweise Verbündete oder Gegner.



Die Ratte
Beschreibung: Wie die drei folgenden Anführer aus dem ersten Teil als Bösewicht bekannt. Keine Besserung.
Stärke: Sehr schwach
Burg: Sehr klein, chaotisch, ohne bestimmte Form



Die Schlange
Beschreibung: Piesackt seine Gegner gerne mit Störangriffen, ist aber nur im Verbund mit anderen eine Gefahr
Stärke: Schwach
Burg: Kleine bis mittelgroße Rondelle, ein Abwehrring



Das Schwein
Beschreibung: Sehr aggressiv, vernachlässigt dabei aber oft die eigene Wirtschaft
Stärke: Mäßig
Burg: Mittelgroß, chaotisch, ähnelt ein wenig den Bauwerken der Ratte



Duc Volpe
Beschreibung: Stattet seine Festung mit fiesen Fallen wie Teerpfützen, Feuerwällen und Speergräben aus.
Stärke: Sehr stark
Burg: Große Oktagone oder Hexagone, dicke Mauern



Saladin
Beschreibung: Ist ein Meister im Bauen und Wirtschaften, agiert aber etwas zu passiv.
Stärke: Sehr stark
Burg: Ringsum große Doppelwälle und viele Wachtürme. Wenige Schwachstellen

SCHLACHTGETÜMMEL Der Screenshot mag gestellt sein – so viel ist selbst in Mehrspielerschlachten nie los –, er zeigt aber genau das, was Stronghold einzigartig macht: die prachtvollen Burgen und die wilden Belagerungkämpfe.

Die Jungens sind auch ohne Pferd erhältlich und eignen sich dann wie ihre abendländischen Pendants am besten zur Verteidigung. Der Dritte im Fernkampf-Bunde ist der Steinschleuderer. Wie weiland David dem fiesen Goliath schmeißt er Feinden eine handliche Portion Granit an den Kopf. Tut nicht ganz so weh wie ein Pfeil, ist aber wesentlich billiger zu haben. Mit die interessantesten Frischlinge sind die Assassinen. Die hinterhältigen Kerle verlieren zwar jedes Duell mit einem Ritter, können dafür aber als Einzige Mauern mit einem Kletterseil überwinden. Richtig fies sind auch die Feuerwerfer und Fackelträger. Sie mögen im Nahkampf den Kürzeren ziehen, wirken aber absolut zerstörerisch auf gegnerische Gebäude. Ruck, zuck steht der Burghof oder eine Bauernsiedlung in Flammen. Wer da nicht für genügend Löschwasser gesorgt hat, kann sich schon mal auf eine Zukunft als Holzkohlehändler einstellen. Arabische Schwertkämpfer komplettieren schließlich das Angebot an Mietsoldaten – sie gleichen ihren Kreuzritter-Kollegen fast bis aufs Haar. Egal, mit welchen Truppen Sie ins Feld ziehen: Nur wer sich als Bauherr, Wirtschaftsplaner und Schlachtenlenker gleichermaßen fähig erweist, wird in **Stronghold: Crusader** siegreich sein.

ERSTEINDRUCK

Die Skirmish-Partien in der Betaversion sind abwechslungsreicher, fordernder, aufregender als die Abwehrgefechte im Original. Kurz: ***Crusader*** *macht ein ganzes Stück mehr Spaß als* ***Stronghold****. Was mir zu meinem Glück noch fehlt, ist ein würdiger Computergegner.* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Firefly Studios
Anbieter .... Take 2
Termin .... September 2002



Kalif
Beschreibung: Der gemeinste Gegner. Versucht Farmen und Holzfäller abzufackeln.
Stärke: Gut
Burg: Groß, baut gerne eine Aussichtsplattform nach der anderen. Etwas fragil.



Sultan
Beschreibung: Weder gut im Bauen noch im Zerstören. Sehr ängstlich und passiv.
Stärke: Sehr schwach
Burg: Klein, quadratisch und einfach, aber wenigstens umfassende Schutzanlagen



Richard Löwenherz
Beschreibung: Greift nur an, wenn er klar überlegen ist, dann aber gewaltig.
Stärke: Sehr stark
Burg: Quadratisch mit Doppelwällen, breiten Türmen an allen Enden. Hält lang stand.



Friedrich Barbarossa
Beschreibung: Vermutlich der beste Planer und Händler, aber ein vorsichtiger Kämpfer
Stärke: Stark
Burg: Sehr dicke Mauern, oft dreieckig, Schwachstellen an den Seiten und hinten



Phillip
Beschreibung: Ein mäßig guter Angreifer, aber sehr leicht in die Defensive zu bringen
Stärke: Schwach
Burg: Nur die Front ist abgesichert. Gegen Attacken von den Flanken nicht geschützt.



VIDEO

Medieval: Total War



GRUPPENZWANG Statt einzelner Soldaten führt man stets ganze Kompanien in die Schlacht.



FARBENFROH Um die bis zu 20.000 Einheiten unterscheiden zu können, wurden bunte Fahnen gewählt.

KLASSISCH Die Karte für den rundenbasierten Programmteil erinnert an Brettspiele.

Mittelalterliche Realpolitik zum Nachspielen: Töchter verheiraten, dem Papst einen Kreuzzug schenken, die Inquisition rufen, Kriege führen.

All das erlebt eine Renaissance in Activisions **Medieval: Total War**. Die Mischung aus Runden- und Echtzeit-Strategie versetzt Sie in die Rolle eines frühmittelalterlichen Potentaten, der seine Macht über Europa, Westasien und Nordafrika erstrecken will. Ähnlich dem Runden-Strategiespiel **Civilization** bewegt man auf einer Landkarte Truppen durch die Provinzen, schließt Handels-, Heirats- und Friedensverträge, erweitert Dörfer zu profitablen Städten, baut Armeen auf und motiviert die Heeresführer mit Ländereien und Adelstiteln.

Früher oder später kommt es mit einer der anderen elf Nationen zum Kampf um eine Provinz, dessen Ausgang das Programm anhand der Stärke der beteiligten Truppen errechnet. Auf Wunsch darf man die Schlacht aber auch selber leiten: Auf einer dreidimensionalen Landschaft bewegt man seine bis zu 10.000 in Kompanien aufgeteilten Männer in Formationen durch Hügel, Wüsten und Wälder oder beschießt mit Katapulten die Mauern belagerter Burgen. Insgesamt 100 verschiedene Einheitentypen können aufeinander treffen: Englische Langbogenschützen, byzantinische Kamelreiter, deutsche Ritter müssen passend zu ihren Fähigkeiten platziert werden, wobei sich ganz automatisch die heutzutage etwas seltsam anmutenden Taktiken und Formationen mittelalterlicher Schlachten als die besten erweisen.

So erstaunt es nicht, dass Kreativdirektor Michael De Plater den Tipp gibt: „Um ein wirklich guter **Medieval**-Spieler zu werden, sollte man sich die historischen Schlachten von Barbarossa oder Richard Löwenherz zum Vorbild nehmen." Die Nutzung des Terrains ist dabei ebenso wichtig wie die Formationen und die Führungsqualitäten des Kompaniechefs. Wenn Sie beispielsweise Pikadeure in Angriffsformation an einer Flanke einsetzen und diese von Bogenschützen angegriffen werden, könnten sie in Panik geraten und wegrennen. Wenn sie aber an der Front eingesetzt werden oder einen starken Vorgesetzten haben, ertragen sie die Pfeile und kämpfen bis zum letzten Mann.

ERSTEINDRUCK

Sowohl der rundenbasierte Part als auch der Echtzeitkampf sind für sich genommen bereits vollständige Spiele. Ob die nicht abschaltbare Rundenstrategie aber einfach genug ausgefallen ist, um auch Echtzeit-Strategen zu begeistern, wird sich noch erweisen. HARALD WAGNER

Entwickler .... The Creative Assembly
Anbieter .... Activision
Termin .... August 2002

Highland **Warriors**

FEUER! Eine Stadt ist angegriffen worden. Gebäude fallen dank ATLAS-Grafik-Engine in 40 Animationsstufen in sich zusammen.

VOR DER SCHLACHT Armeen, die sich aufgeregt gegenüberstehen, das kennt man aus dem Film Braveheart

DETAILREICH Mit der Kamera so nah am Geschehen kommen die Details richtig zur Geltung. Spielen werden Sie so freilich nicht können.

Geschichte zum Nachspielen: In Highland Warriors schicken Sie schottische Clans gegen ihre englischen Unterdrücker in die Schlacht.



GETÜMMEL Vor den Toren eines Dorfes haben sich Engländer und Schotten getroffen, um eine Meinungsverschiedenheit auszutragen.

Als Hintergrund für **Highland Warriors** dient die schottische Geschichte der Jahre 843 bis 1315. Eine Zeit, die **Braveheart**-Kennern vertraut ist: Engländer unterdrücken Schotten, William Wallace zelebriert Patriotismus und gemeine Könige sagen Dinge wie: „Das Dumme an Schottland ist, dass es voller Schotten ist." In vier Kampagnen, die sich über 35 Missionen erstrecken, werden Sie historische Schlachten aufseiten dreier schottischer Clans und der Engländer führen. Unterschiedliche Schwächen und Stärken grenzen die vier Gruppierungen voneinander ab: Die Mystiker vertrauen vor allem auf Übersinnliches, die Engländer dagegen schicken teure, aber starke Einheiten wie Langbogenschützen oder Panzerreiter ins Gefecht. Der Clan Cameron setzt sich aus einer großen Anzahl wild gewordener Bauern zusammen, die mit Mistgabel und einer Portion Mut bewaffnet auf den Gegner losstürmen. Der Clan MacDonald betreibt keine Fastfood-Kette, sondern Handel: Waren und Söldner wechseln gegen Gold ihre Besitzer. Die Scharmützel führen Sie auf dreidimensionalen Arealen, die ohne Einschränkungen dreh- und zoombar sind: Wer mag, platziert die Kamera so nah am Geschehen, dass das Weiße in den Augen der Einheiten sichtbar wird.

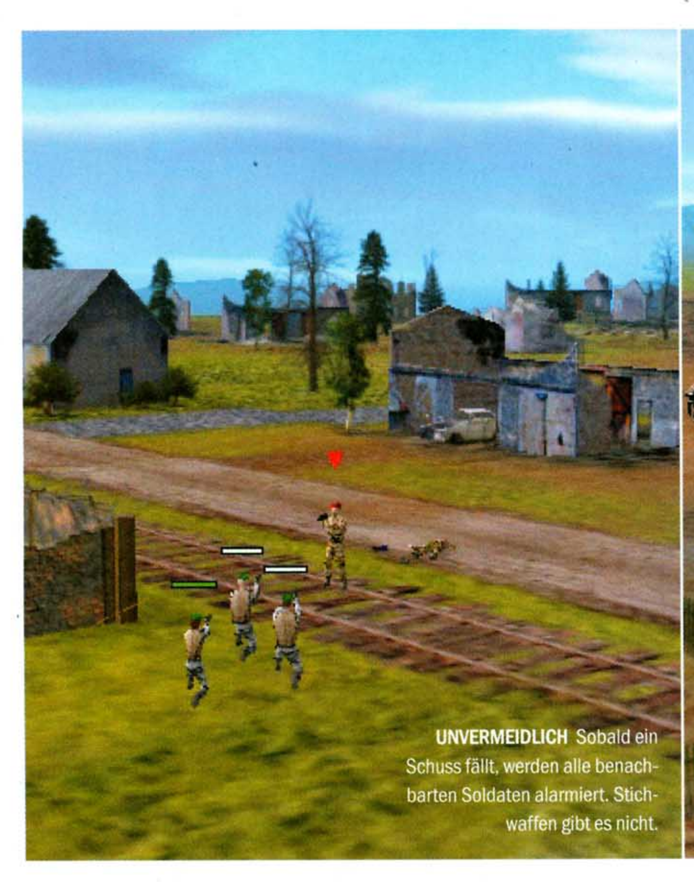
Das Basiskonzept für das Echtzeit-Strategiespiel überrascht nicht: Rohstoffe sammeln, Gebäude bauen, Einheiten ausbilden. Was **Highland Warriors** anders macht, liegt im Detail. Beispielsweise kriegen nicht nur Kämpfer Erfahrungspunkte, sondern auch gewöhnliche Arbeiter. Wenn sich die Bauern lange genug mit Rinderzucht, Ackerbau, Jagd, Gebäudebau und Holzfällen beschäftigen, wird der Spieler irgendwann vor die Wahl gestellt, den besonders Fleißigen einen Meisterbrief auszuhändigen. Der Vorteil: Spezialisten erledigen ihre Aufgaben rascher, können aber nichts anderes mehr anpacken. Auch Formationen werden groß geschrieben: Stehen Bogenschützen in einer Reihe, erhöht sich ihre Angriffsstärke; bilden Nahkämpfer einen Kreis, steigt ihre Defensive.



ERSTEINDRUCK

Vier unterschiedliche Völker und Erfahrungspunkte beim Kämpfen: Das alles ist nichts Neues mehr. Dass aber selbst Arbeiter in ihren Fähigkeiten besser werden und Formationen einen hohen Stellenwert einnehmen, lässt interessante Taktiken zu. Ich bin deshalb vor allem auf den Multiplayer-Modus gespannt. THOMAS WEISS

Entwickler	Soft Enterprises
Anbieter	Data Becker
Termin	November 2002



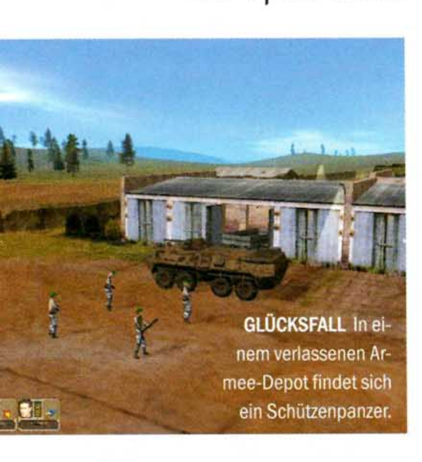
UNVERMEIDLICH Sobald ein Schuss fällt, werden alle benachbarten Soldaten alarmiert. Stichwaffen gibt es nicht.



FREUDENFEST Ein von Sklavenhändlern befreites Dorf stellt freiwillige Soldaten ab.

Soldiers of **Anarchy**

Commandos war Ihnen zu lahm? **Sie sind ein echter Draufgänger?** Dann könnte Soldiers of Anarchy Ihr Spiel sein.



GLÜCKSFALL In einem verlassenen Armee-Depot findet sich ein Schützenpanzer.

Im Jahr 2004 bedroht eine Seuche das Überleben der gesamten Menschheit. Eine kleine Gruppe von Soldaten und Wissenschaftlern flüchtet sich in einen Bunker, verbringt darin zehn Jahre und hat beim Verlassen keine Ahnung, was seitdem an der Oberfläche geschehen ist und was sie dort erwartet. Bald treffen sie auf Überlebende der Katastrophe, die sich in einer postapokalyptischen, anarchischen Welt gegen rivalisierende Banden behaupten müssen. Und da die Spielfiguren ohnehin gerade ein neues Leben begonnen und nichts Besseres zu tun haben, helfen sie der wehrlosen Landbevölkerung.

Wie in **Commandos** oder **Desperados** wird man nur sehr wenige Einheiten befehligen, die beispielsweise eine Ausbildung als Sprengstoffmeister, Sanitäter oder Pistolenschütze haben – über eine Mindestbegabung beim Hantieren mit MGs, Jeeps und Helikoptern verfügen aber alle zwölf Charaktere.

Da die Landschaften weitaus größer als bei den eben genannten Konkurrenten sind und Freunde, Gegner, Dörfer etc. daher nicht so eng beieinander liegen, hat man große spielerische Freiheiten. Ob man sich nun durch dicht bewaldete Hügel zum Einsatzziel schleicht oder per Jeep und Hubschrauber anreist, bleibt dem Spieler überlassen. Auch bei der Auswahl der Waffen ist man keineswegs festgelegt: Überall in den Landschaften stehen verlassene Hütten, in denen MGs, Pistolen oder Sprengstoff zu finden sind, zudem können die Hinterlassenschaften bekämpfter Gegner genutzt werden. Dabei gilt: je größer, desto besser. Denn in den großen Gefechten, mit denen jede Mission endet, zahlt sich ein verstohlenes Vorgehen nicht aus (und ist wegen der fehlenden **Commandos**-artigen Sichtkegel der Gegner auch nur mit einem extrem großen Aufwand möglich). Die beste Taktik wird daher darin bestehen, die Gegner mit schwer bewaffneten Fahrzeugen in die Zange zu nehmen, aus allen Rohren zu feuern und mit Sprengstoffen den Fuhrpark, die Gebäude und auch die bösen Jungs selbst in die Luft zu jagen.

ERSTEINDRUCK

Die frei schwenk- und zoombare 3D-Grafik gefällt, die einfache Bedienung ebenfalls – nur die Landschaften sind etwas zu kärglich eingerichtet. Was aber wirklich stört, sind die endlosen Dialoge, die sich nicht beschleunigen lassen. Silver Style sollte hier dringendst für Abhilfe sorgen! HARALD WAGNER

Entwickler .... Silver Style
Anbieter .... Noch nicht bekannt
Termin .... September 2002



ERHABEN Die Marine-Soldaten kämpfen von Mauern herab gegen die schnellen Insektenwesen.

SCHÖNER SCHEIN Die Gebäude dienen lediglich dem Zweck, das Spielfeld interessant zu gestalten.

ABWECHSLUNG In rund 20 verschiedenen Arenen wird der Kampf um den Thron ausgefochten.

The **Gladiators**

Da schwebt man, nichts Böses ahnend, durchs All – und plötzlich ist man Hauptdarsteller in einem Drama um **eine Prinzessin, einen vakanten Thron und wüste Gladiatorenkämpfe.**

Man schreibt das Jahr 1970. Die USA schicken ein Raumschiff ins All, um ein schwarzes Loch zu untersuchen. Doch dieses entpuppt sich als Wurmloch und das Raumschiff samt Besatzung gelangt in die Fänge von Lydia, der Tochter eines vor kurzem verstorbenen Kaisers. Der vakante Thron soll an den Sieger eines Turniers vergeben werden, in dem kleine Armeen gegeneinander antreten – was läge da näher, als den Raumschiffpiloten Callahan in die Schlacht zu schicken.

Drei Streitmächte (die des roboterversessenen Maximix, die des Insektoiden Duke of Orff und die des Spielers) kämpfen bis zu ihrer Vernichtung in aufwendig gestalteten Arenen, deren Wälder, Befestigungsanlagen und Aussichtstürme in feinstem 3D dargestellt werden. Ihr zunächst sehr kleiner Trupp wird mit den typischen Kommandos eines Echtzeit-Strategiespiels über die Landschaft und in die Kämpfe geschickt, wobei es vor allem darum geht, den Gegner in einen Hinterhalt zu locken. Wenigstens in den ersten Einsätzen sind die Roboter-, Insekten- und Menschenkrieger kämpferisch derart ähnlich, dass nur List und Übermacht für klare Siege sorgen können.

Auch sonst legt **The Gladiators** großen Wert auf Taktik: Da jede Einheit ihren eigenen Sichtkegel hat und zudem die Flugbahnen ballistischer Waffen wirklichkeitsgetreu berechnet werden, sind Hügel und Türme von strategischer und taktischer Bedeutung. Zudem gibt es in jeder Arena so genannte Spawn-Punkte: Wer diese Orte besetzt hält, kann neue Einheiten produzieren. So ist man meist gleichzeitig damit beschäftigt, die gegnerischen Truppenteile zu jagen und die strategisch wichtigen Stellungen zu erobern.

ERSTEINDRUCK

Echtzeit-Strategiespiele ohne Basisbau sind meist Garant für gemächliche Schleichmissionen. Da es aber doch einen Einheitennachschub gibt, kann ***The Gladiators*** *trotz seines taktisch Anspruchs ein grandioses Actionspektakel werden.* HARALD WAGNER

Entwickler .... Eugen Systems
Anbieter .... Arxel Tribe
Termin .... 13. Oktober 2002



SCHWERE GESCHÜTZE Vereinzelt müssen Sie Fahrzeuge (etwa Panzer) steuern, um in den Missionen zu überleben.

GETARNT Im Schutz der Bäume kommen Sie zwar nur sehr langsam voran, werden aber weniger oft von gegnerischen Vietcong überrascht.

ANSICHT Im Wirrwarr von Ruinen, Palmen und Büschen finden Sie sich nur mit der Dreh- und Zoomfunktion zurecht.

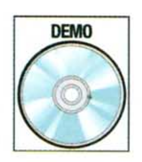
Die Entwickler von Digital Reality (Imperium Galactica 2) haben sich einen **besonders schwierigen Streifen zur Umsetzung** herausgesucht: Oliver Stones Antikriegsfilm Platoon.

Der Kinofilm **Platoon** zeigt Soldaten, die sich verloren fühlen in Vietnam. Er zeigt, wie im Krieg die Grenzen zwischen Recht und Unrecht, Freund und Feind verwischen. Das gleichnamige Computerspiel zeigt das nicht. **Platoon**, das Spiel, ist ein gewöhnliches **Commandos** im Dschungel, eingepackt in eine ansehnliche 3D-Grafik. In 15 Einzelspieler-Missionen steuern Sie kleine Polygon-Soldaten in Echtzeit durch dichte Tropenwälder und kleine Dörfer, über weite Felder und unwegsame Hügelketten. Hinter jeder Palme, hinter jedem Stein könnte sich ein Vietcong verstecken. Ihre Aufgabe ist es, den Feind zu sehen, bevor er Sie sieht – und ihn dann auszuschalten. Die Hilfsmittel: ein frei drehbares Terrain, eine Zoomfunktion, eine Minikarte mit farbigen Pünktchen als Orientierungshilfe und die Fähigkeit, lautlos durchs Unterholz zu robben. Mit der Maus lassen sich einzelne Teammitglieder anwählen, ein Klick auf die Landschaft bewirkt anschließend, dass sie sich in Bewegung setzen. Wer sich so sukzessive durch den scheinbar undurchdringlichen Dschungel quält, ist im Vorteil. Denn Bäume, Büsche und Erhöhungen können für Deckung sorgen, wenn die Kontrahenten das Feuer eröffnen. Dann sind außerdem schnelle Reaktionen gefragt: Sie befehlen dem MG-Schützen, die Widersacher unter Beschuss zu nehmen, dem Kommandanten, einen Luftschlag anzufordern, dem Grenadier, eine Granate zu werfen, und dem Sanitäter, Verwundete zu versorgen. Wie effektiv Ihre Mannen dabei vorgehen, das regelt ihr Moralwert: Je höher die Anzeige am unteren Bildschirmrand, desto schneller sind Ihre Schützlinge. Am Ende entscheidet aber die richtige Benutzung der unterschiedlichen Fähigkeiten Ihrer Soldaten über Leben und Tod. In der uns vorliegenden Vorabversion klappte das noch nicht einwandfrei. In der Hitze des Gefechts die Übersicht zu behalten, war aufgrund der teilweise umständlichen Bedienung nicht immer problemlos möglich. Es ist aber davon auszugehen, dass diese Mängel bis zum Erscheinen des Spiels am Ende des Jahres noch entfernt werden.

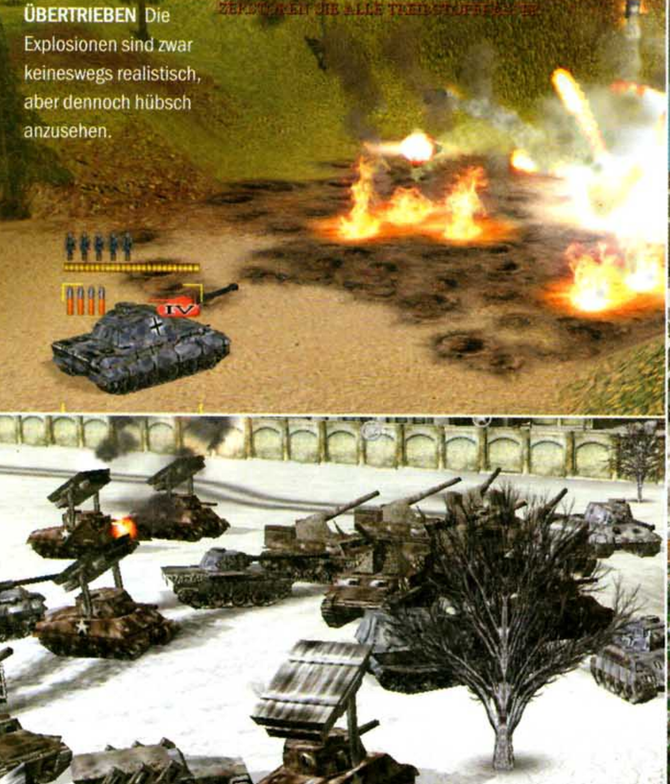
ERSTEINDRUCK

*Warum man für **Platoon** die Filmlizenz eingekauft hat, ist mir schleierhaft: Bis auf den Namen und den Hintergrund des Vietnamkrieges ähneln sich Spiel und Film in keiner Weise. Soll mir aber recht sein, solange die Entwickler es schaffen, bis zum Erscheinungstermin spannende Missionen einzubauen.* THOMAS WEISS

Entwickler .... Digital Reality
Anbieter .... Ubi Soft
Termin .... November 2002



Frontline Attack: War over Europe



ÜBERTRIEBEN Die Explosionen sind zwar keineswegs realistisch, aber dennoch hübsch anzusehen.

TANKRUSH In den Einzelspielermissionen sind derart große Panzeransammlungen kaum zu finden.



GEKIPPT Die Kamera lässt sich kippen, damit auch ferne Ziele erkannt werden können.

So anspruchsvoll die Earth-Reihe auch war, so sehr waren die Missionen Einheitsbrei. Frontline Attack zeigt, dass die Engine **auch für abwechslungsreichere Einsätze taugt.**

Der Zweite Weltkrieg dient als geschichtlicher Hintergrund des Programms. In sechs Kampagnen wird man wichtige Schlachten aufseiten der Deutschen, der Russen und der Alliierten nachspielen können. Im Gegensatz zu üblichen Strategietiteln verzichtet **Frontline Attack** dabei größtenteils auf den Basenaufbau und das Ressourcenmanagement. In den meisten der 24 Missionen wird der Spieler nur eine Hand voll Einheiten besitzen, mit denen er gefährliche Spezialaufträge erfüllen muss. Beispielsweise sollen Panzerabwehranlagen zerstört, Dörfer besetzt oder gegnerische Fahrzeuge geklaut werden – was selbst im einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade sehr knifflige Aufgaben sind. Um dennoch eine Chance zu haben, gibt es nach dem Erledigen einer Teilaufgabe Belohnungen in Form von Nachschub oder Informationen über feindliche Stellungen.

Nur sehr selten und recht spät im Spiel wird man mit dem Ressourcensystem konfrontiert: Sobald Infanteristen eine Fabrik oder eine Mine besetzen, fließt Geld in die Taschen des Oberbefehlshabers. Damit kann man Basen errichten und neue Einheiten in Auftrag geben, aber auch MG-Stellungen und Wachtürme dürfen frei auf der Karte platziert werden. Dem Einzelspieler wird nur eine Auswahl der insgesamt 16 Gebäude und rund 60 Einheiten (die wichtigsten Infanterieeinheiten, Jeeps und Panzer der Ära, die Luftunterstützung wird wie ein Artillerieschlag angefordert) zur Verfügung stehen, erst im Mehrspielermodus hat man Zugriff auf alle Einträge der Baumenüs. Dieser spielt sich daher wie ein herkömmliches Strategiespiel und hat mit dem verstohlenen Vorgehen des Einzelspielermodus nichts gemein.

ERSTEINDRUCK

Wenn die Entwickler das zähe Verhalten der zugrunde liegenden ***Earth****-Engine beschleunigen können, wird* ***Frontline Attack*** *die Echtzeit-Überraschung des Sommers. Die Missionen jedenfalls sind jetzt schon sehr spannend, sie leiden nur unter der Trägheit der Einheiten.* HARALD WAGNER

Entwickler .... In Images
Anbieter .... Eidos
Termin .... September 2002

Wildlife Park



Was macht man, wenn Pandabären keine Lust auf Sex haben und die Kinder ausbleiben? Klar, man zeigt ihnen einen Panda-Porno.

Kein Witz: In einem chinesischen Zoo hilft man den putzigen Bären seit einiger Zeit mit anregenden Kopulationsfilmchen auf die Sprünge – mit Erfolg: Die ersten kleinen Nachwuchsdarsteller sind schon geboren. Was den einschlägigen Boulevard-Zeitungen im Sommerloch eine große Meldung wert ist, ist bei **Wildlife Park** ein Detail von vielen. Akribisch haben die Entwickler Bücher gewälzt, Zoologen befragt und Tierparks besucht und sind dabei auch auf diese kuriose List gestoßen. Die aufwendige Recherche-Arbeit trägt Früchte; abgesehen vom ähnlichen Spielprinzip hat **Wildlife Park** mit dem Konkurrenten **Zoo Tycoon** nur wenig gemeinsam. Als Leiter eines Tiergartens ist es Ihre Aufgabe, für das Wohlbefinden der Affen, Gazellen und Killerwale zu sorgen, die Besucher bei Laune zu halten und nebenbei den einen oder anderen Euro zu verdienen. So viel zu den Ähnlichkeiten – alles andere fällt bei **Wildlife Park** nämlich deutlich komplexer aus als in Microsofts Aufbau-Spiel. Ob nun Rasensprinkler, Geldautomaten oder Leinwände für die bereits erwähnten Erotik-Streifen: Die Möglichkeiten, auf den eigenen Zoo ganz individuell Einfluss zu nehmen, sind enorm. Natürlich liegt das Hauptaugenmerk aber trotzdem auf der Hege und Pflege der über 50 Tierarten. Genügte es bei **Zoo Tycoon** noch, den richtigen Bodentyp und ein paar Landschaftsobjekte für das Gehege auszuwählen, müssen Sie in **Wildlife Park** wesentlich vorsichtiger zu Werke gehen. Affen wollen beispielsweise ständig mit Schaukeln, Wippen und Klettergerüsten beschäftigt werden und freuen sich über einen Dompteur, Pinguine sind todunglücklich, wenn sie keine Klippen haben, von denen sie sich in das eisige Wasser stürzen können. Die Kampagne führt Sie in 20 Missionen rund um den Globus, ein Endlosspiel steht natürlich auch zur Verfügung. Grafisch ist **Wildlife Park** hübsch, aber recht unspektakulär, viel Mühe haben sich die Entwickler hingegen mit den putzigen Animationen der Tiere gegeben.

ERSTEINDRUCK

*Respekt: **Wildlife Park** ist kein uninspirierter **Zoo Tycoon**-Klon, sondern ein komplexes und spaßiges Aufbau-Spiel, das die Konkurrenz von Microsoft locker überrunden kann. Es gibt zwar noch ein paar Probleme mit der Transparenz (so sind Tier-Informationen erst nach Bau eines Geheges abrufbar), aber die wollen die Entwickler bis November beseitigen.* JOCHEN GEBAUER

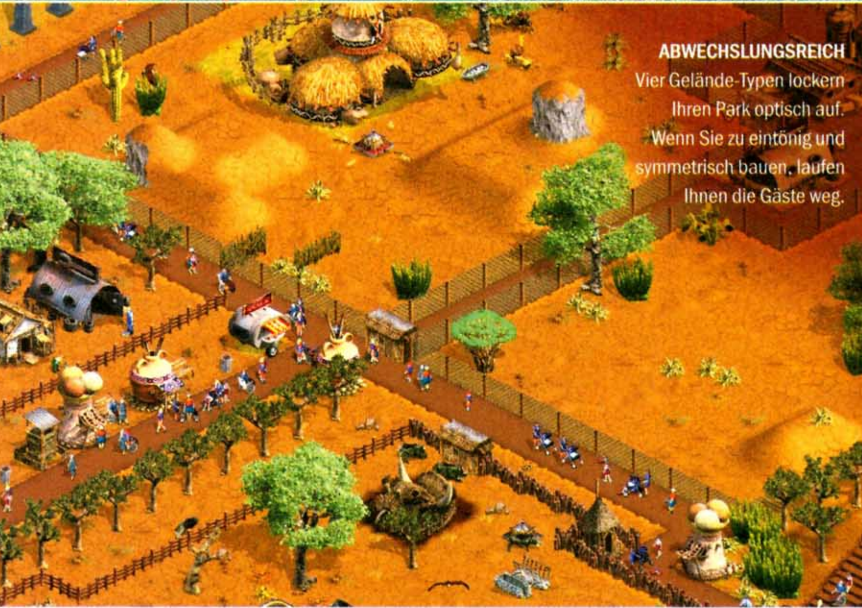
Entwickler .... Novatrix
Anbieter .... Jowood
Termin .... November 2002



RABIAT Wenn die Tiere vernachlässigt werden, versuchen sie schon mal auszubrechen und gehen auf die Besucher los.



ANSPRUCHSVOLL Pandabären benötigen eine liebevolle Pflege – sonst können Sie entsprechenden Nachwuchs vergessen.



ABWECHSLUNGSREICH Vier Gelände-Typen lockern Ihren Park optisch auf. Wenn Sie zu eintönig und symmetrisch bauen, laufen Ihnen die Gäste weg.

Der **erste Kaiser**

TRUBEL Auf den Straßen Ihrer Stadt tummeln sich die Leute und gehen ihren Geschäften nach. Wer ungeschickt baut, sorgt für uneffizient lange Wege.

SYMBOLISCH Die Menüs und Icons wurden an das fernöstliche Setting angepasst - das braucht ein wenig Eingewöhnungszeit.

Impressions setzt seine Aufbau-Reihe fort - besteigt **Der erste Kaiser den Thron von Zeus und Caesar?**



HÜBSCH Der Detailgrad ist um 25 Prozent höher als bei den Vorgängern. Unübersichtlich wird es trotzdem nicht.

Das antike Rom, die Ägypter während der Pharaonenzeit, die alten Griechen – interessanter Stoff für den Geschichtsunterricht und immer wieder gern gesehener Hintergrund für Aufbau-Spiele. Bei Impressions hat man nach insgesamt sieben Ausflügen in diese Gefilde allerdings mehr als genug davon und verlegt den jüngsten Spross der traditionsreichen Serie kurzerhand ins Reich der Mitte. Wie gewohnt ist es Ihre Aufgabe, eine Stadt aufzubauen, die Bürger mit allen nötigen Waren zu versorgen und die Siedlung gegen feindliche Völker – oder in diesem Fall Dynastien – zu verteidigen. Fast schon traditionell ist die Akribie, mit der die Entwickler das historische Setting aufarbeiten. Ob Sie sich nun mit fernöstlicher Philosophie beschäftigen müssen, um mächtige Helden auf Ihre Metropole aufmerksam zu machen, oder zu Beginn jedes Spiels ein asiatisches Tierkreiszeichen wählen dürfen, das Ihnen an bestimmten Tagen einen nützlichen Bonus bringt: **Der erste Kaiser** ist nicht einfach ein **Pharao** in Grün, sondern ein wirklich eigenständiges Aufbau-Spiel. Sieben Kampagnen mit mehr als vierzig Missionen stehen im Einzelspieler-Modus zur Verfügung, der Multiplayer-Variante spendiert man noch ein paar spezielle Einsätze. Eine typische Kampagnen-Mission stellt Sie vor die Aufgabe, eine festgelegte Stadt-Größe zu erreichen und eine bestimmte Anzahl von Monumenten zu bauen. Diese Spezial-Gebäude sehen nicht nur cool aus, sondern bringen ähnlich wie die Weltwunder in **Civilization 3** auch gewaltige ökonomische oder militärische Vorteile. Die Große Mauer muss eben erst mal überrannt werden. Apropos überrannt: Das Kampfsystem wurde komplett überarbeitet – so gibt es nun Katapulte und damit auch echte Belagerungen, Infanterie-Einheiten können gegnerische Wohnhäuser in Brand setzen oder die Industrie sabotieren und berittene Soldaten dürfen mit Fernwaffen ausgerüstet werden. Grafisch erinnert **Der erste Kaiser** an seine Vorgänger, die isometrische Draufsicht wurde beibehalten, der Detailgrad allerdings um 25 Prozent erhöht. Auf den Straßen Ihrer Stadt herrscht geschäftiges Treiben, vor den Toren tollen Pandas und Alligatoren.

ERSTEINDRUCK

Spielerisch gibt es an ***Der erste Kaiser*** *nix auszusetzen – die Verbesserungen gegenüber den Vorgängern sind zwar klein, aber durchaus sinnvoll. Wenn das fertige Spiel eine ähnliche Langzeitmotivation entfaltet wie* ***Pharao*** *oder* ***Zeus****, wird mich auch das gewöhnungsbedürftige China-Setting nicht weiter stören.* JOCHEN GEBAUER

Entwickler .... Impressions
Anbieter .... Vivendi Universal
Termin .... September 2002

ACTION

Ego-Shooter | Action-Adventures | Jump & Runs





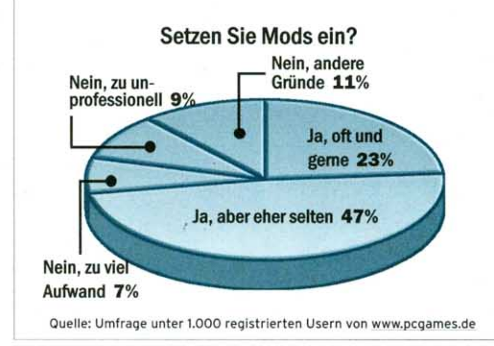
Halo

Seit der Ankündigung vor drei Jahren zählte der Shooter zu den begehrtesten PC-Actionspielen überhaupt. Bis Microsoft kam und das **Halo**-Entwicklerstudio aufkaufte. **Halo** wurde fortan exklusiv für die Xbox entwickelt. Lange galt die PC-Umsetzung als verschollen, Gerüchte über eine Einstellung machten die Runde. Jetzt hat Microsoft die Veröffentlichung des PC-**Halo** im Sommer 2003 bestätigt. Als Entwicklerteam wurde nicht Bungie Software, sondern Gearbox verpflichtet, die momentan auch an **Counter-Strike: Condition Zero** arbeiten. Die lange Entwicklungszeit lässt darauf schließen, dass die PC-Version mächtig aufgebohrt wird: Multiplayer-Modus (auch online), hohe Auflösungen und eine Überarbeitung der langweiligen Innen-Levels.

Beliebte **Mods**

Über zwei Drittel der PC-Games-Leser greifen zumindest ab und an auf Mods für aktuelle Spiele zurück. Gute Qualität und einfache Handhabung sind in der Szene mittlerweile Ehrensache. Das gilt auch für die GTA3-Mods in unserem Mod-Special, das Sie auf der aktuellen Heft-CD finden.

Setzen Sie Mods ein?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

James Bond: **Nightfire**

007-Darsteller Pierce Brosnan hat erklärt, dass er aktiv an **Nightfire** mitwirken wolle. So überrascht es wohl auch niemanden, dass der virtuelle Bond seinem Leinwand-Pendant immer ähnlicher sieht. Worin genau die Rolle von Brosnan bestehen soll, ist noch nicht vollständig geklärt – gut möglich, dass er dem PC-Agenten die Stimme leiht. **Nightfire** soll parallel zum neuen **James Bond**-Film **Die Another Day** im Winter dieses Jahres erscheinen. Für die nötige Eigenständigkeit sorgt eine frische Storyline, bei der es natürlich wieder einmal um ein kriminelles Genie geht, das die Weltherrschaft an sich reißen will – in diesem Fall mit Namen Rafael Drake. Zehn verschiedene Lokalitäten, mehr als fünfzehn Missionen, eine davon im Weltall – **Nightfire** bleibt der Vorlage treu und setzt auf Spaß und nicht auf Realismus. Ehrensache, dass coole Q-Gimmicks wie eine Röntgenbrille nicht fehlen dürfen.



Lucas Arts hoch hinaus

Designer-Legende Larry Holland (X-Wing, Secret Weapons of the Luftwaffe) arbeitet für Lucas Arts an einer militärischen Flugsimulation vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs. Nähere Informationen sowie der Erscheinungstermin sollen folgen.

Der Herr der Ringe

Schade: Electronic Arts wird das offizielle Herr-der-Ringe-Spiel nun doch nicht für den PC auf den Markt bringen. Noch zur E3 im Mai galt eine PC-Version als wahrscheinlich, im Rahmen einer EA-Veranstaltung Ende Juli in London gab es nun eine Absage.

Medal of Honor 2?

Vivendi Universal hat mit 2015 Inc. die Entwickler des Action-Krachers MoH: Allied Assault (dt.) unter Vertrag genommen. Bislang veröffentlichte Electronic Arts die Spiele von 2015. Ein neuer Shooter ist bereits in Planung – mit näheren Informationen halten sich beide Seiten noch zurück.

HYPE-O-METER

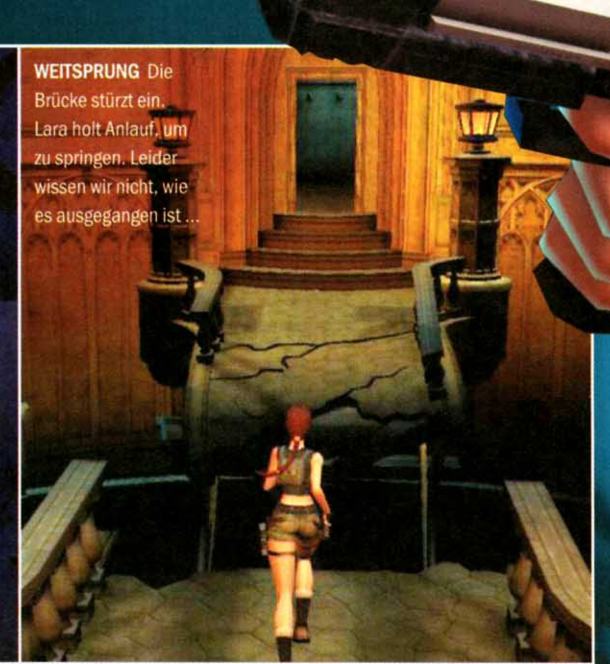
Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

Platz	Anteil	Spiel	Genre / Termin	Hersteller
1	19%	**Unreal Tournament 2003**	Multiplayer-Shooter | August 2002	Infogrames
2	18%	**Deus Ex 2: Invisible War**	Action-Adventure | Februar 2003	Eidos
3	17%	**Doom 3**	Ego-Shooter | November 2002	Activision
4	11%	**CS: Condition Zero**	Taktik-Shooter | September 2002	Vivendi Universal
5	10%	**Mafia**	Action-Adventure | August 2002	Take 2
6	7%	**GTA: Vice City**	Action-Adventure | Noch nicht bekannt	Take 2
7	6%	**Unreal 2**	Ego-Shooter | September 2002	Infogrames
8	5%	**Max Payne 2**	Third-Person-Shooter | 2003	Take 2
9	4%	**Freelancer**	SciFi-Action | November 2002	Microsoft
10	4%	**Halo**	Ego-Shooter | Noch nicht bekannt	Microsoft

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



LUST AUF FRISBEE? Kurtis Trent, durchtrainiert bis zum Gehtnichtmehr, in Kampfstellung.



WEITSPRUNG Die Brücke stürzt ein. Lara holt Anlauf, um zu springen. Leider wissen wir nicht, wie es ausgegangen ist ...



Tomb Raider: The Angel of Darkness

All jene, die auf Lara Croft fliegen, hergehört! **In The Angel of Darkness lernt Lara einen Mann kennen.** Bevor Sie jetzt in Heulkrämpfe ausbrechen: Lesen Sie erst weiter.

Wenn man Adrian Smith, Geschäftsführer von Core Design, fragt, was an **Tomb Raider: The Angel of Darkness** neu ist, dann kriegt man vor allem eines zu hören: „Es ist düsterer." Das Ende von Teil 4 – Lara wird in einer Pyramide verschüttet – ist gleichzeitig das Ende einer Serie, wie wir sie kennen. Vorbei sind die Zeiten, in denen die Archäologin aus purem Spaß an der Freude sonnendurchflutete Urlaubsländer besuchte, um geheime Artefakte aus Höhlen zu stibitzen. Zum einen ist sie diesmal die Gejagte, zum anderen kriegt sie männliche Unterstützung. Aber der Reihe nach.

Die neue Geschichte dreht sich um Intrigen, Verrat, Rache und Übersinnliches. Das ist spannender Stoff. Lara, die doch nicht so tot ist wie geglaubt, befindet sich zu Beginn in Paris. Warum sie noch lebt? Man weiß es nicht. „Das, was am Ende in **Tomb Raider 4** passiert ist, hat Laras Lebenseinstellung verändert. Im Verlauf des Spiels erzählen Rückblicke bruchstückhaft, was ihr widerfahren ist", deutet Smith verheißungsvoll an. Warum sie in der Hauptstadt der Liebe weilt? Man weiß es auch nicht. Vielleicht werden diese Fragen im Laufe des Spiels beantwortet, vielleicht nicht – die Story soll vorerst so geheim bleiben wie das Coca-Cola-Rezept. Und sie soll sich über mindestens zwei weitere **Tomb Raider**-Spiele erstrecken. **Angel of Darkness** ist erst der Anfang.

Nur so viel ist bekannt: Lara findet ihren Ex-Mentor Van Croy nach einem rätselhaften Telefonanruf tot auf und wird dafür verantwortlich gemacht. All das zeigt eine Szene, deren Dramaturgie aus einem Hollywood-Film stammen könnte: Lara schleicht durch Van Croys Wohnung, die schummerig im Halbdunkel liegt. Draußen tobt ein Gewitter und Blitze erhellen zuckend die Umgebung. Blutspuren kleben auf dem Boden, das Fenster steht weit offen, die Vorhänge flattern wild im Wind. Da heulen Sirenen auf und die Polizei leuchtet mit Taschenlampen durch lange Gänge. Lara, die Einzige am Tatort, rennt, als hinge ihr Leben davon ab. Sie muss den richtigen Mörder finden, um ihre Unschuld zu beweisen.

Spätestens jetzt ist klar: Laras Zeit als Archäologin ist endgültig vorbei. Smith erläutert: „Lara befindet sich auf der Flucht. Sie ist gefangen in einer dunklen, fast albtraumhaften Welt, in der nichts so ist, wie sie zuerst glaubt." Also weg mit den braunen Shorts und dem grünen Top. Lara zeigt sich in **Angel of Darkness** von vielen Seiten: In Kutten, Jeans, Abendkleidern. Jetzt, da sie unter Leuten ist, legt sie mehr Wert aufs Aussehen. Ihre Lippen sind dunkelrot geschminkt, auf ihren Wimpern hängt tiefschwarze Mascara.

Es ist eben alles anders geworden. Auch der Spielablauf. Im



Der Neue: Kurtis Trent

ADRIAN SMITH, Geschäftsführer bei Core Design

Wer ist Kurtis Trent? Macht er sich an Lara ran? Hilft er ihr? Wir haben den Chef von Core Design, Adrian Smith, über den neuen Charakter ausgequetscht.

PC Games: Warum wurde Kurtis Trent eingeführt?

Smith: „Es wurde über Jahre hinweg von uns verlangt, dass wir eine zusätzliche Figur ins Spiel integrieren. Kurtis ist wie geschaffen dafür: Als jemand, der erst draufhaut und nie fragt, ist er der perfekte Gegenpol zu Lara, die erst ihren Kopf benutzt."

PC Games: Wie ist Kurtis' Verhältnis zu Lara?

Smith: „Die beiden mögen sich zu Beginn nicht sonderlich, was aber eher auf die Umstände zurückzuführen ist: Sie kommen sich ständig in die Quere und wissen nicht, ob sie sich gegenseitig trauen können. Später arbeiten sie aber zusammen, weil sie herausfinden, dass sie die gleichen Ziele verfolgen."

PC Games: Gibt's eine Liebesgeschichte zwischen den beiden?

Smith: „Um das herauszufinden, muss man schon das Spiel spielen."

PC Games: Ist es geplant, Kurtis genauso populär wie Lara werden zu lassen? Sind vielleicht sogar zukünftige Spiele geplant, die Kurtis mehr ins Rampenlicht rücken?

Smith: „Lara ist ein globales Phänomen. Wir bezweifeln, dass Kurtis einen ähnlichen Bekanntheitsgrad wie Lara erreichen wird. Wir sind sehr stolz auf Kurtis, wissen aber noch nicht, wie er ankommen wird. Wir haben zum ersten Mal einen neuen Charakter in die **Tomb Raider**-Serie eingeführt und deshalb ist es schwierig, die Reaktionen abzuschätzen. Sollte Kurtis aber ein großer Erfolg werden, werden wir mit Sicherheit über Möglichkeiten nachdenken, wie man ihn weiter fördern kann."

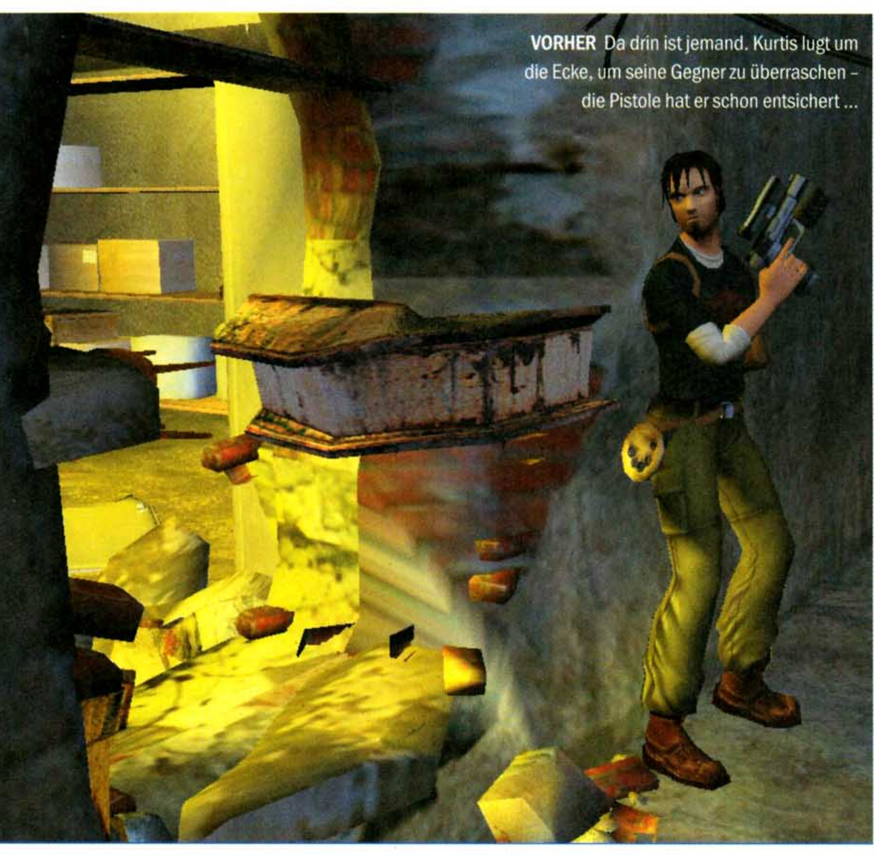


ÜBERSINNLICHES Kurtis' Augen sind weiß, mit seinen Händen beschwört er geheime Magie. Was dieser Typ alles draufhat!

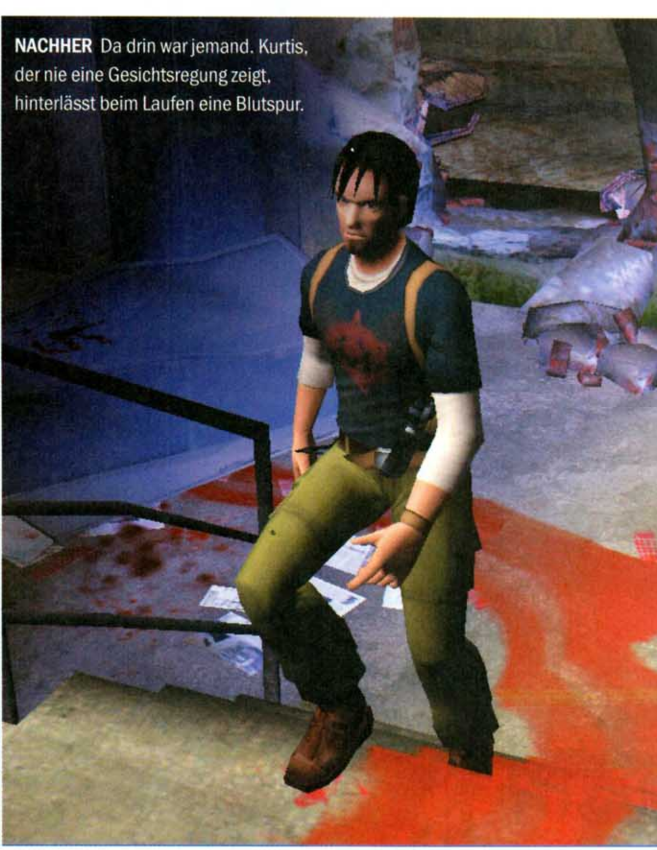
Gegensatz zu den Vorgängern wird das neue **Tomb Raider** auf Elemente setzen, die man sonst aus Adventures kennt. Konversationen mit anderen Charakteren nehmen beispielsweise einen hohen Stellenwert ein. Regelmäßig treffen Sie auf Figuren – manche gut, manche böse –, die Einfluss auf den weiteren Verlauf der Geschichte nehmen. Laras Gesprächsverhalten lenken Sie dabei aktiv, müssen aber mit den Konsequenzen rechnen. „Die Richtung, die das Spiel einschlägt, wird sehr stark von den Entscheidungen beeinflusst, die man in den Dialogen trifft", erklärt Smith und verspricht dabei auch einen gewissen Wiederspielwert: „Wer ohne Umwege bis zum Ende durchspielt, sieht vielleicht nur 60 Prozent von alldem, was es zu entdecken gibt." Auf die Frage, ob **Angel of Darkness** nichtlinear daherkommt, folgt die Antwort: „Das hängt stark von der Story ab. An manchen Stellen im Spiel muss man eine fest vorgeschriebene Route gehen. Aber es gibt auch Situationen, in denen der Spieler vor die Wahl gestellt wird: Gehe ich lie-



SHOPPING Für Lara muss mit Angel of Darkness ein Traum in Erfüllung gehen: Sie darf endlich einkaufen gehen!



VORHER Da drin ist jemand. Kurtis lugt um die Ecke, um seine Gegner zu überraschen – die Pistole hat er schon entsichert ...

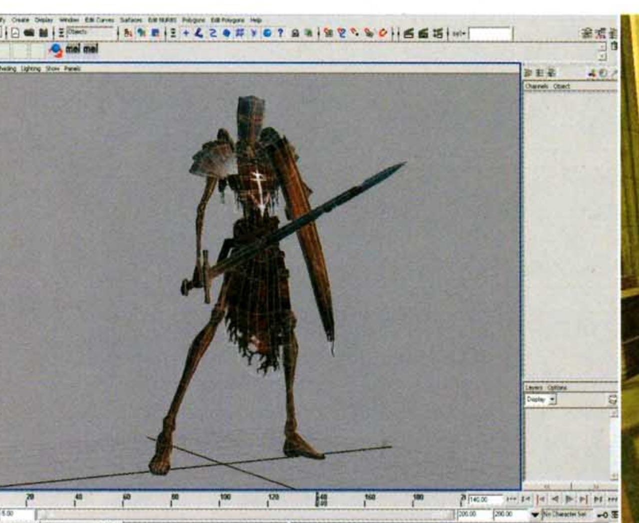


NACHHER Da drin war jemand. Kurtis, der nie eine Gesichtsregung zeigt, hinterlässt beim Laufen eine Blutspur.

ber den direkten Weg durchs Haus? Oder versuche ich, unbemerkt durch die Kanalisation zu schleichen?"

Irgendwann werden Sie auf die Spuren einer Verschwörung stoßen: Eine Sekte namens Lux Veritatis, deren Wurzeln bis ins 14. Jahrhundert zurückreichen, ist auf der Jagd nach fünf Gemälden. Doch da ist noch jemand anders. Jemand, der Lara immer einen Schritt voraus ist. Sein Name: Kurtis Trent. Kurtis beschreitet aus Gründen, die sich im Verlauf des Spiels klären werden, denselben Pfad wie Lara. Das heißt: die beiden gegen den Rest der Welt. Im dritten und letzten Akt des Spiels werden Sie Kurtis sogar steuern dürfen. „Das Spiel ist in drei Abschnitte unterteilt", erzählt Smith, „in der ersten Phase agiert Lara fast wie in einem Rollenspiel. Der zweite Teil ist das, was die Spieler bisher von **Tomb Raider** kennen: Lara erkundet düstere Höhlen und die Katakomben von Paris. In der letzten Etappe übernimmt man die Rolle von Kurtis."

Das ist der Zeitpunkt, an dem die Wende kommt: weg von Rollenspielelementen, Charakterinteraktion und Puzzles, hin zur Action ohne Schnörkel. Kurtis, der düster dreinblickende Rächer mit Dreitagebart, vertraut ausschließlich auf seine Muskeln. Im Gepäck hat er etwas ganz Besonderes: eine Scheibe mit Löchern in der Mitte zum Greifen und vier Klingen an den Seiten zum Töten. Für Kurtis hat diese Waffe eine symbolische Bedeutung: Er hat sie bekommen, nachdem sein Vater von Eckhardt – einem der Bösewichter im Spiel – getötet wurde. Ob Kurtis die getunte Frisbeescheibe im Nahkampf benutzt, ob er sie in Richtung Gegner schleudert und wie einen Bumerang fängt, darüber möchte Smith nichts sagen: „Das bleibt ein wohl gehütetes Geheimnis!" Was wir zumindest wissen: Kurtis wird damit so gut umgehen können, dass der Eindruck entsteht,







LEBENDE TOTE Lara und Kurtis kämpfen gegen Menschliches und Übermenschliches: Ein Bild der feindlichen Tempelritter, wie sie im Grafikprogramm gerendert werden. Daneben eine Szene, wie sie im Spiel vorkommt.

Lara im **Wandel der Zeit**



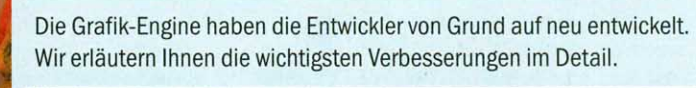
1996

Tomb Raider legt den Grundstein für etwas, das sich bis heute über 30 Millionen Mal in der ganzen Welt verkauft hat. Das Spielprinzip – Zopfträgerin mit großer Oberweite erforscht dreidimensionale Höhlen auf der Suche nach Artefakten – ist neu. **Tomb Raider** ist eines der ersten Spiele, das mit einem nachgelieferten Patch die Fähigkeiten der frisch eingeführten 3D-Grafikkarten nutzt.

1997

Tomb Raider 2 erweitert das Spielprinzip. Erstmals fährt Lara in einem Motorboot und in einem Schneemobil. Die Direct3D-Unterstützung ist standardmäßig integriert. Phänomenal für damalige Verhältnisse: eine Bildschirmauflösung von 800x600 Pixeln und mit 65.000 Farben! Laras Bewegungsrepertoire hat sich außerdem erweitert: In Teil 2 klettert sie Wände hoch und trägt Fackeln, die die Umgebung erhellen.

Die neue Optik: **Runder geht immer**



Die Grafik-Engine haben die Entwickler von Grund auf neu entwickelt. Wir erläutern Ihnen die wichtigsten Verbesserungen im Detail.

VERTEX SHADER UND POLYGONE Wenn die Entwickler aufs DirectX-8-Feature Vertex Shader setzen, so dürfen Sie sich auf besonders geschmeidige Bewegungen von Lara freuen: Alle Berechnungen übernimmt dann die Grafikkarte, die CPU wird dadurch stark entlastet. Genau das Richtige für die neue Lara: Die besteht im Gegensatz zu Teil 5 nicht mehr aus 500, sondern aus 5.000 Polygonen. Gleichzeitig setzen die Entwickler diesmal auf Skeletal Animations. Das heißt: Laras Knochenbau wird extrem realistisch simuliert, ihre Bewegungen wirken lebensechter.

PARTIKELEFFEKTE wie volumetrischer Nebel gehören zwar nicht zu den High-Tech-Features von DirectX 8, werden aber erstmals in **Angel of Darkness** angewendet.

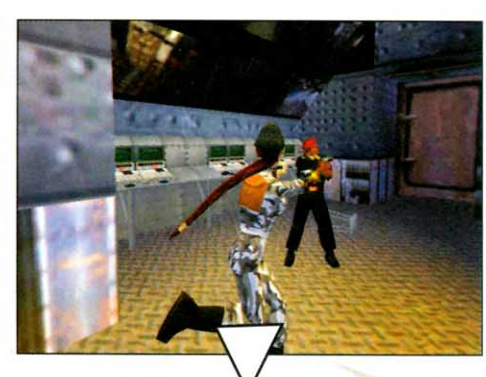
TEXTUREN UND OBERFLÄCHEN Die Texturauflösung hat sich im Vergleich zu **Tomb Raider 5** drastisch erhöht. Außerdem kommen Effekte wie Bump Mapping zum Einsatz. Das bedeutet: Die Oberflächen machen einen plastischeren Eindruck, es entsteht eine richtige Tiefenwirkung.

DIRECTX 9 Diese Sonnenstrahlen, die durch ein Fenster dringen, könnten genau dann richtig zur Geltung kommen, wenn es die Entwickler schaffen, auf DirectX 9 zu setzen: Damit sind 10 Bit statt – wie üblich – nur 4 Bit pro Farbkanal möglich. Klartext: Farbverläufe gehen ohne hässliche Raster butterweich ineinander über.

DISPLACEMENT MAPPING Was mögen diese zwei Rundungen für eine Rolle spielen? Ganz einfach: Sollten die Entwickler ihre Absicht wahr machen und **Angel of Darkness** voll an DirectX 9 anpassen, so wird die Benutzung des sog. Displacement Mapping möglich sein. Durch diese Technik werden Dreiecke mittels Graustufentextur verformt und eine realistische Oberflächenstruktur entsteht. Was kompliziert klingt, lässt sich auch in einer Sprache erklären, die jeder versteht: Käme Displacement Mapping zum Einsatz, so würde sich an Laras Oberteil deutlich abzeichnen, wenn ihr kalt wird.







1998

Tomb Raider 3 erscheint! Spielerisch hat sich allerdings nicht viel getan. Doch spürbare Verbesserungen in Sachen Optik sorgen für schönere und geschmeidigere Animationen: Erstmals kommen auch eindrucksvolle Effekte der 3D-Grafikkarten wie farbiges und transparentes Licht zum Einsatz. Auch Lara ist gelenkiger geworden. Die Archäologin darf kriechen, sprinten und sich an Decken entlanghangeln.

1999

Tomb Raider 4 führt eine Änderung ein, die vielen Spielern sauer aufstößt: Das ganze Spiel läuft in einer Pyramide ab, fehlende Abwechslung wird bemängelt. Andere Neuerungen: Zu Laras Waffenrepertoire ist eine Armbrust dazugekommen. Die Animationen haben sich weiter verbessert: Zuweilen tritt das Mädel Türen mit einem beherzten Fußtritt ein. Lara darf außerdem um Ecken klettern und wie Tarzan an Seilen schwingen.

2000

Tomb Raider 5 trägt den Untertitel **Die Chroniken** und ist eine Art Director's Cut der bisherigen **Tomb Raider**-Teile. Darunter leidet vor allem die Spielzeit: Zum Durchspielen der zusammenhanglosen Episoden brauchen Sie kaum mehr als zehn Stunden. Dafür gibt's reichlich Abwechslung: Lara agiert zum ersten Mal in einem Hochhaus, absolviert Schleichmissionen und balanciert auf Seilen. Mit dabei: der Editor.

es wäre Zauberei im Spiel. Immerhin wurde er selber von Lux Veritatis (jener bösen Sekte) ausgebildet, die anscheinend großen Wert auf mystische Kampftechniken legt. Böte sich in diesem Zusammenhang nicht die Bullet-Time an? Das wehrt Smith ab: „Filme wie **Matrix** hatten zwar Einfluss aufs Design von **Angel of Darkness**. Allerdings geht das nicht so weit, dass wir eine Zeitlupenfunktion im Spiel haben. Die Ähnlichkeiten betreffen eher die Atmosphäre. Hier haben wir uns außerdem an Filmen wie **Blade** oder **Sieben** orientiert."

Was gibt es sonst noch an Waffen? Lara hat – die Tradition verlangt es – ihre zwei Pistolen dabei. Später lässt sich das Arsenal weiter aufstocken: Neue Gegenstände, etwa Schrot- oder Maschinengewehre, landen im Inventar. Eine Besonderheit ist, dass das Mädel diesmal auch mit Fäusten und Füßen attackiert. Genau hier kommt der Schleichaspekt ins Spiel. Vor allem am Anfang müssen Sie ohne Kanonen auskommen. Also lugen Sie um Ecken, schleichen sich von hinten lautlos an Gauner, Wachposten und Polizisten heran und schalten sie mit akrobatischen Angriffen aus, die auch von Kampfsportexperte Jet Li stammen könnten. Lara ist weitaus gelenkiger als zuvor; man hat ihr sage und schreibe 150 unterschiedliche Bewegungsmanöver spendiert, bekannte Fähigkeiten wie Bodenrollen, Saltos, Klettern, Schwimmen und Balancieren inklusive. Kurtis ist nicht minder gewandt, muss aber nicht ohne Hilfsmittel auskommen: Er hat seine Knarre, die mit einer komfortablen Laserzielvorrichtung ausgestattet ist, immer dabei.

> **Die Tomb-Raider-Serie hat ein Lifting durchgemacht,** sowohl inhaltlicher als auch äußerlicher Natur.

Je öfter Sie Lara springen, schießen und schleichen lassen, desto geschickter wird sie. Stärke beeinflusst Schaden und Tragekapazität, Geschicklichkeit und Fitness sind für Laufgeschwindigkeit und Sprungkraft zuständig. Smith führt aus: „In einem Rollenspiel verteilt man nach einem Stufenanstieg Punkte auf die Fähigkeiten, um besser zu werden. In **Angel of Darkness** reifen die Fähigkeiten, wenn man sie anwendet. So kann es sein, dass Lara Stellen, die zu Beginn des Spiels noch unzugänglich sind, später problemlos erreicht." Alles Dinge, die völlig neu sind in einem **Tomb Raider**-Spiel.

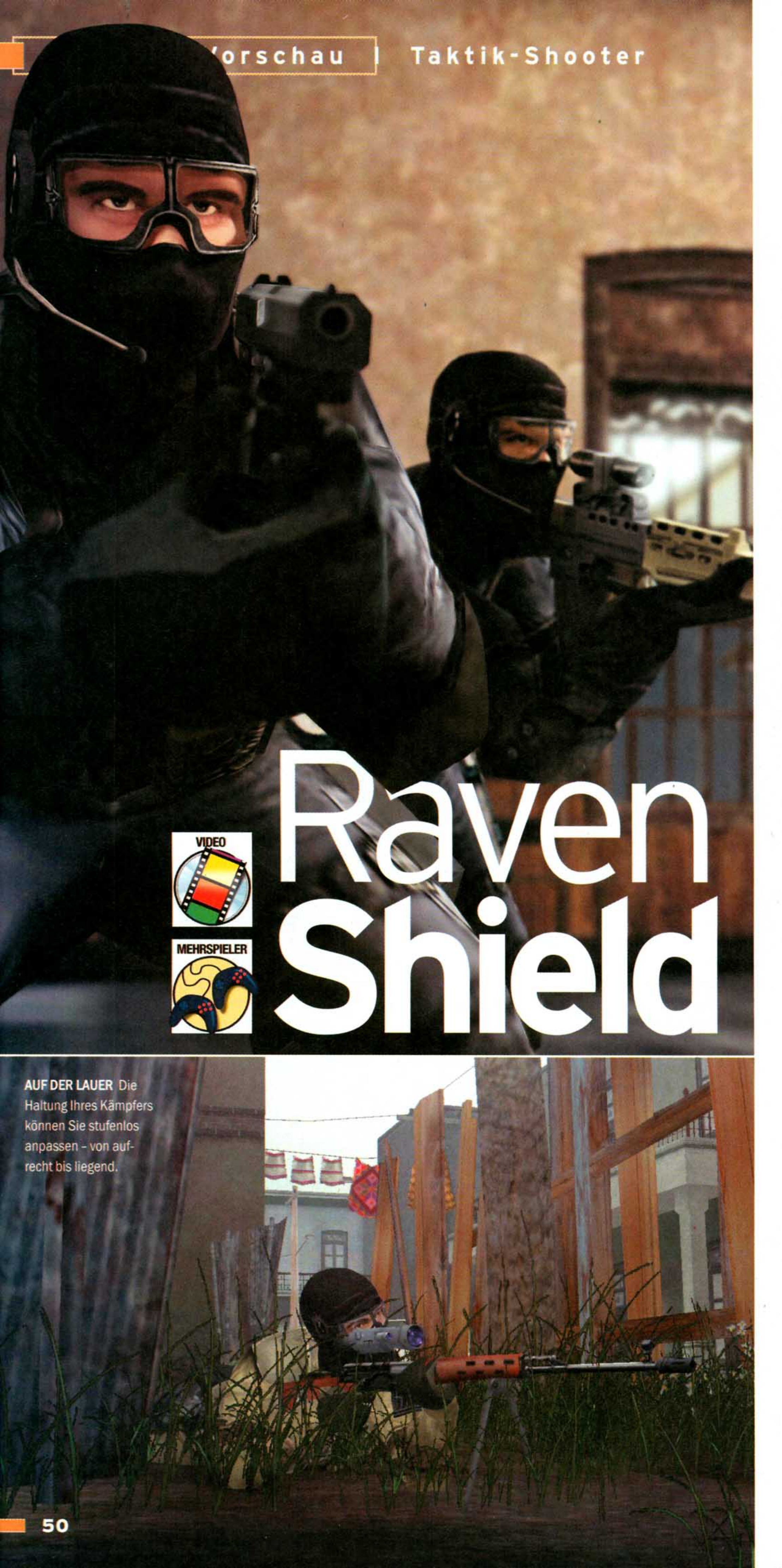
Auch auf der technischen Seite hat man Teil 6 grundlegend überarbeitet. Beispielsweise kommen in der neu entwickelten Grafik-Engine vermutlich so genannte Pixel- und Vertex-Shader zum Einsatz. Das sind DirectX-8-Features, die im Rollenspiel **Morrowind** für die optisch beeindruckenden Wassereffekte verantwortlich sind. Man geht sogar noch weiter und entwickelt **Angel of Darkness** parallel in Hinblick auf die Vorteile von DirectX 9 (siehe Hardware-Teil auf Seite 148). Die Folge: Die Texturen wirken – die richtige Grafikkarte wie Geforce3 oder Radeon 8500 vorausgesetzt – dank fortschrittlichem Displacement Mapping plastischer. Die düsteren Umgebungen, in denen behutsam gesetzte Lichtquellen für eine beklemmende Atmosphäre sorgen, sind dank solcher Grafikspielereien extrem hübsch ausgefallen: Durch Fenster dringen matt Sonnenstrahlen, am auf Hochglanz polierten Böden spiegeln sich die aufwendigen Texturen von Wänden und Decken, unter Wasser verzerrt das Bild und Lara hinterlässt Luftbläschen.

Die **Tomb Raider**-Serie hat ein Lifting durchgemacht, sowohl inhaltlich als auch äußerlich. Um noch einmal Adrian Smith zu zitieren: „Für Fans wird **Angel of Darkness** eine ganz neue, fast schockierende Erfahrung werden!" Wir sind sicher, er meinte das im positiven Sinne.

ERSTEINDRUCK

*Nach **Tomb Raider 2** ist mir die Serie aufgrund des immer gleichen Spielablaufs zu langweilig geworden. Deswegen blicke ich den Verbesserungen von **Angel of Darkness** freudig entgegen. Lara ist dabei, neuen Schwung in die ausgelutschte **Tomb Raider**-Serie zu bringen!* THOMAS WEISS

Entwickler .... Core Design
Anbieter .... November 2002
Termin .... Eidos



Raven Shield

Rainbow Six gilt als Vater der Taktik-Shooter. Mit **kinderleichter Bedienung und Unreal-Grafik** soll der jüngste Sohn die Konkurrenz aus dem Feld stechen.

AUF DER LAUER Die Haltung Ihres Kämpfers können Sie stufenlos anpassen – von aufrecht bis liegend.

Mit drei Problemen hatten **Rainbow Six** und das Sequel **Rogue Spear** hauptsächlich zu kämpfen: den kantigen Levels, dem komplizierten Planungsmodus und den nicht immer cleveren Computerkollegen. Zumindest die ersten beiden Kritikpunkte räumt der Nachfolger **Raven Shield** aus der Welt. Das verspricht die Vorabversion des Taktik-Shooters, die Chefproduzent Mike McCoy im Juli zum Probespielen in die Düsseldorfer Büros von Ubi Soft mitbrachte. Nach einer Hand voll Missionen der Solokampagne und einigen Mehrspielerpartien steht fest: **Raven Shield** wird nicht nur dank der aktuellen **Unreal**-Engine der mit Abstand schönste Part der Trilogie, sondern glänzt auch mit innovativer Steuerung und vielen Detailverbesserungen.

Auch im dritten Anlauf übernehmen Sie die Leitung über das Anti-Terror-Team „Rainbow" aus Tom Clancys Buchvorlage. Ob Bösewichter eine englische Bank überfallen, in Argentinien Geiseln nehmen oder in Norwegen Bomben legen – wo Not am Mann ist, ist das Sondereinsatzkommando nicht weit. Vor Ort machen Sie sich erst einmal an die Einsatzplanung. Ein Feature, das die Shooter-Serie der Konkurrenz seit jeher voraus hat, allerdings auch eines, das nicht bei allen Fans beliebt war. „Manch einem war die Vorbereitung zu kompliziert", gibt Mike McCoy zu. „Andere wollten ohne Umwege Action." **Raven Shield** wird beide Fraktionen versöhnen. Denn zum einen geht der Entwurf nun einfacher von der Hand. Schnell sind Wegpunkte gesetzt und Anweisungen wie „Deckung geben" erteilt. „Zum anderen

lassen sich die Missionen auch blendend ohne Plan spielen", verspricht Mike.

Das neue Kommandosystem macht's möglich: Wenn Sie in der Ego-Perspektive zusammen mit Ihren Jungs unterwegs sind, müssen Sie nur mit dem Fadenkreuz auf einen Gegenstand deuten und die Leertaste drücken, schon erscheint ein Menü mit allen möglichen Befehlen. Bei einer Tür können Sie wählen, ob Ihre Teamkollegen sie öffnen, das Zimmer stürmen oder Blendgranaten werfen und den Raum sichern sollen. Tippen Sie die Taste kurz an, wird automatisch die sinnvollste Aktion ausgewählt. Meistens heißt die „Vorrücken". In den Probe-Einsätzen funktionierte das wunderbar flüssig. Keine kryptischen Zahlenkürzel einzuprägen wie bei **Operation Flashpoint**, keine Kommandokarte wie bei **Ghost Recon** – einfach loslegen.

Nicht nur dem Befehls-Interface, auch der Charaktersteuerung haben die Spieldesigner eine Frischzellenkur verpasst. Statt etwa wie früher entweder geduckt oder aufrecht durch die Levels zu flitzen, können Sie nun mit dem Mausrad die Haltung Ihres Alter Ego fließend ändern. Das mag sich unspektakulär anhören, ist im Kampfeinsatz aber unter Umständen lebensrettend. Künftig spähen Sie vorsichtig um Ecken, robben an Fenstern vorbei oder öffnen Türen nur einen Spalt breit.

Mehr Waffen, neue Ausrüstung – das ist bei einem Shooter-Nachfolger Standard. Die Ubi-Soft-Entwickler haben sich aber wirklich viel Neues einfallen lassen. Scharfschützen beispielsweise entdecken in **Raven Shield** ganz neue Aufgabengebiete. Nicht nur, weil sie jetzt dank Sekundärwaffen wie Maschinenpistolen auch im Nahkampf überleben. Sondern vor allem auch, weil sie sich mit den neuen Thermalsichtgeräten prima als Aufklärer einsetzen lassen. „Der Infrarotsensor spürt Feinde auch hinter Wänden, Vorhängen und Toren auf", erläutert McCoy. „Pech für die bösen Buben, wenn die Deckung nicht kugelsicher ist ..." Der beliebte Herzschlagsensor, der in den beiden vorangegangenen Teilen eine ähnliche Aufgabe erfüllte, funktioniert mittlerweile eher wie ein Fernglas, das die Frequenzen als pulsierende Kreise anzeigt. Nette Dreingabe: An der Geschwindigkeit erkennen Sie, ob die Zielpersonen alarmiert sind oder noch keinen Verdacht schöpfen.

> Keine Zahlenkürzel wie bei Flashpoint, **keine Kommandokarte** wie in Ghost Recon - einfach loslegen.

An der dritten Schwäche der **Rainbow**-Reihe, dem Verhalten der computergesteuerten Gegner und Anti-Terror-Kämpfer, arbeiten die Programmierer noch. „Wir sind momentan zu etwa 70 Prozent fertig", gibt Mike den Stand der Entwicklung an. In der Tat scheinen die KI-Opponenten etwas intelligenter zu sein. So kommen sie in Bedrängnis geratenen Freunden zu Hilfe, ergreifen die Flucht oder legen sogar ihre Waffen nieder, wenn sie in der Unterzahl sind. „Je nachdem, ob sie eher ängstlich oder aggressiv sind", erklärt der Produzent. „Wir haben den Terroristen verschiedene Persönlichkeiten mitgegeben." Auch die Teamkollegen machen nicht mehr so viele Fehler wie früher, allerdings blieben sie in den Vorschau-Levels noch hin und wieder an Hindernissen hängen. Wenn Mike diese kleinen Fehler noch beheben kann, steht Genrefreunden ein heißer Herbst ins Haus.

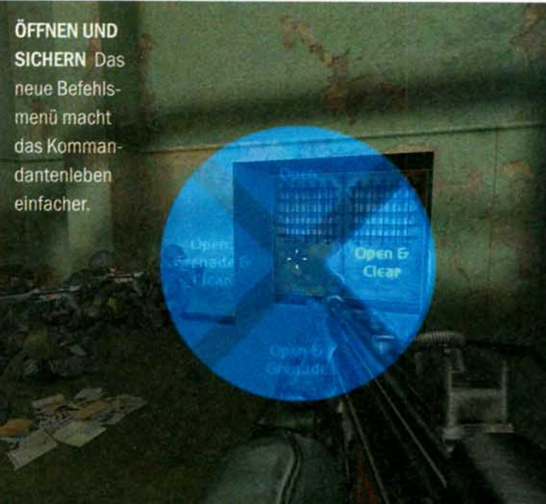
ERSTEINDRUCK

Was ich beim Entwicklerbesuch unter die Lupe nehmen konnte, hat das Zeug zum Kassenschlager. Jetzt müssen die Designer nur noch eine Clancy würdige Story einbinden und den Teamkollegen mehr Grips spendieren. RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Ubi Soft
Anbieter .... Ubi Soft
Termin .... 24. Oktober 2002



HÄNDE HOCH Wer bedacht vorgeht, kann die Missionen weitgehend gewaltfrei lösen.



ÖFFNEN UND SICHERN Das neue Befehlsmenü macht das Kommandantenleben einfacher.



DURCHSCHAUBAR Mit dem Thermal-Zielfernrohr sehen Scharfschützen durch Wände.

Erschaffe Deinen Traum...

...vom Tellerwäscher zum Millionär





DER INDUSTRIE GIGANT II
JETZT KAUFEN!
IM HANDEL
„Der IndustrieGigant II ist derzeit das Beste, was das Genre auf dem PC zu bieten hat.“
Online Magazin Computer-Nachrichten 05.07.02
JoWooD Productions
www.industriegigant2.com

Splinter Cell

Die neuesten Szenen aus dem Schleich-Shooter im Clancy-Universum verheißen ein spektakuläres Schattenspiel – in zweierlei Hinsicht.

Keines der kommenden Action-Highlights kommt ohne Echtzeit-Lichtquellen und Schattenwürfe aus, doch welches verknüpft diese Grafik-Gimmicks so clever mit dem Spielgeschehen wie **Splinter Cell**? Im Action-Adventure aus dem Hause Ubi Soft entscheiden Licht und Schatten über Sieg und Niederlage. Als Sam Fisher, Spezialagent einer Unterorganisation des US-Geheimdienstes NSA, müssen Sie vor allem eines sein: unsichtbar.

Ähnlich wie in **Dark Project** oder **Deus Ex** sollen Sie feindliche Festungen infiltrieren und Sabotageakte verüben. Weil Sie es als Ein-Mann-Armee kaum mit Dutzenden von Gegnern gleichzeitig aufnehmen können, gilt es, möglichst heimlich, still und leise durch die Gänge zu schleichen und Feinde – wenn überhaupt – nur aus dem Hinterhalt auszuschalten. Eine Anzeige informiert Sie jederzeit darüber, wie gut oder schlecht wahrnehmbar Sie sich für Ihre Feinde bewegen. Kauern Sie sich mucksmäuschenstill in eine düstere Ecke, sind Sie in Ihrem schwarzen Kampfanzug kaum aufzuspüren. Hasten Sie dagegen über hell erleuchtete Plätze, lassen die Alarmsirenen nicht lange auf sich warten, selbst wenn die Patrouillen nur Ihren Schatten erblicken. Sind grade mal keine dunklen Schleichpfade in Reichweite, schaffen Sie



UNREAL-TECHNIK Dieses Bild veranschaulicht das eindrucksvolle Spiel von Licht und Schatten.

VORHER – NACHHER Wenn Sam sein Nachtsichtgerät aufsetzt, wird die Welt um ihn herum grau.

DRACHENTÖTER Auch China gehört zu den Operationsgebieten von Sam Fisher.

sich eben selbst welche. So schwenken Sie kurzerhand einen Scheinwerfer um, schieben Kisten vor eine Laterne oder drehen einer Lampe den Saft ab. Umgekehrt funktioniert das Prinzip natürlich auch: Ein Wächter, der in einer dunklen Gasse lauert, fällt weniger auf als sein Kollege im hellen Kontrollhäuschen.

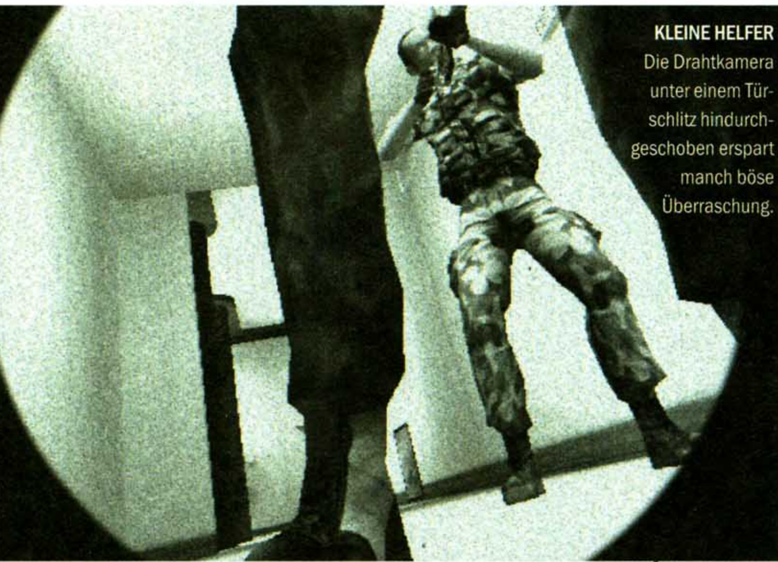
Auch an anderen Stellen binden die Entwickler die Grafik- und Physik-Engine der lizenzierten **Unreal**-Technologie geschickt in den Spielablauf ein. Was machen Sie beispielsweise, wenn sich eine Horde Revolverhelden hinter Benzinfässern verschanzt und Ihnen aus der Deckung kräftig einheizt? Klar, ein Schuss aufs Fass, einen auf die auslaufende Benzinlache, und schon gibt's Grill-Held. Oder Sie stellen sich die Szene noch einmal vor, diesmal mit einem Aquarium an der Wand: Kugel durch die Scheibe, Elektropfeile in die Pfützen, und schon haben Ihre Gegner einen Kurzschluss.

Ihre Gegner, das sind in diesem Fall terroristische Banden, die von Georgien aus einen Cyberkrieg gegen die USA führen. Um ihnen das Handwerk zu legen, dringen Sie in alte Bunkeranlagen ein, besuchen verrottete U-Boot-Basen ebenso wie edle Museen. Sie kraxeln mit Sam Laternenpfosten empor, lassen sich an Leitern hinabrutschen, rollen sich um Ecken oder hangeln sich an Telefondrähten über die Köpfe Ihrer Feinde hinweg. **Splinter Cell** spielt wie **Rainbow Six** und **Ghost Recon** im fiktiven, aber beinahe realistischen Universum des US-Thrillerautors Tom Clancy. Die Waffen sind futuristisch, aber nicht zu abgehoben. Sam Fishers Lieblingsknarre ist das FN F2000. Das Sturmgewehr kann unter anderem mit Laserpointer, Zielfernrohr und Granatwerfer ausgestattet werden. Damit lassen sich auch Minikameras verschießen, die an Decken und Wänden kleben bleiben und Ihnen einen gefahrlosen Blick um die Ecke ermöglichen. Oder auch Sender, die Patrouillen anlocken. Ihre gefährlichste Waffe tragen Sie allerdings auf dem Kopf. Mit den Multispektralgläsern (siehe Bilder unten links) sehen Sie nicht nur im Dunkeln gestochen scharf, sondern können dank Wärmesensor Fieslinge selbst hinter Wänden aufspüren. Aber Vorsicht: Auch Ihre Gegner haben die Mega-Brille im Arsenal. Kommt es doch einmal zum Schusswechsel mit den Terror-Schergen, zoomt die imaginäre Kamera, die sonst hinter Sam hängt, über seine Schulter und gibt den Blick auf die Widersacher frei. Eine einfallsreiche Lösung, dank der man hoffentlich nie die Übersicht verliert. Aber vergessen Sie nicht: Ein guter Agent lässt es gar nicht erst zum Feuergefecht kommen, sondern bleibt im Schatten.

ERSTEINDRUCK

*Clancy-Universum, Hightech-Waffen, geniale **Unreal**-Grafik und das **Dark Project**-Spielprinzip – da kann eigentlich nichts mehr schief gehen. Abgesehen vielleicht vom Speicherpunktsystem, das sollten die Macher noch einmal überdenken.* RÜDIGER STEIDLE

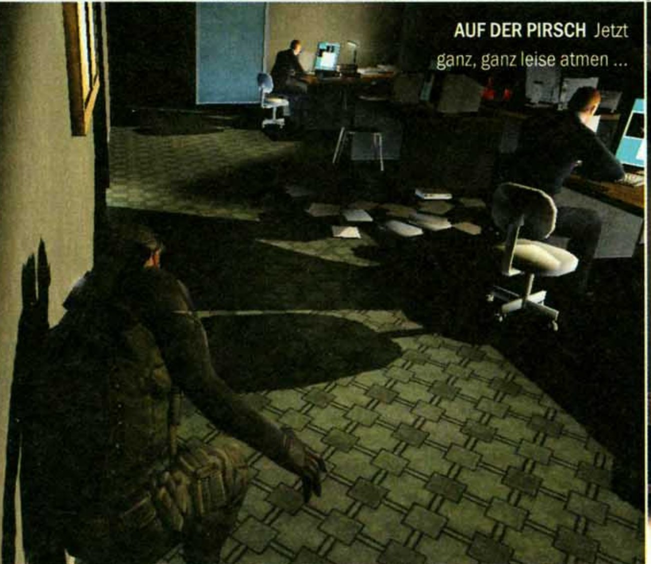
Entwickler .... Ubi Soft
Anbieter .... Ubi Soft
Termin .... 14. November 2002



KLEINE HELFER Die Drahtkamera unter einem Türschlitz hindurchgeschoben erspart manch böse Überraschung.



BESTATTER Ausgeknockte Wächter sollten Sie schleunigst verstecken, bevor eine Patrouille sie entdeckt.



AUF DER PIRSCH Jetzt ganz, ganz leise atmen ...



SALTO MORTALE Sämtliche Bewegungsphasen wurden von Hand animiert.

The Thing

Leute mit empfindlichen Mägen oder schwachen Nerven gehören nicht zu der Zielgruppe von The Thing: **ein Grusel-Schocker für Hartgesottene.**



Als eine entsetzliche Alien-Art in einer antarktischen Forschungsstation auftaucht, beginnt für die Menschen der Überlebenskampf. Da die Außerirdischen in die Körper ihrer Opfer schlüpfen und sich niemand sicher sein kann, ob er Freund oder Feind vor sich hat, gilt auch hier die alte **Akte X**-Weisheit: Traue niemandem. Das galt in John Carpenters Horrorklassiker **The Thing** (in Deutschland als **Das Ding aus einer anderen Welt bekannt**) aus dem Jahre 1982 und wird auch im dazugehörigen PC-Spiel zutreffen. Die Handlung startet nach dem Ende des Films: Als Anführer eines Rettungstrupps werden Sie mit der Aufgabe betraut, die Ereignisse zu untersuchen. Nicht geplant war, dass Sie und Ihre Männer in der aussichtslosen Situation selbst zu Gejagten werden.

Wer jetzt einen Ego-Shooter mit sinnfreiem Dauergeballer erwartet, liegt falsch: Zum einen werden die Gefechte mit Widersachern nur als gezieltes Stilmittel zum Schocken und Erschrecken eingesetzt, zum anderen sind die Monster dank automatischer Zielhilfe schnell erledigt. Das Problem ist eben, dass sie immer in den ungünstigsten Augenblicken auftauchen. Viel mehr Zeit beanspruchen die recht knackigen Rätsel, denn in den seltensten Fällen ist der Lösungsweg offensichtlich. Beispielsweise müssen Sie in einer Krankenstation diverse Monster immer wieder in Räume locken und dort isolieren, da Sie keine Waffen haben. Oft benötigt der Protagonist die Hilfe von Nebenfiguren. Beispielsweise stellen kaputte Terminals oder elektronisch verriegelte Türen ohne einen


ROTER ALBTRAUM Subtiler Horror sieht anders aus: Derartige Bilder verdeutlichen, dass sich The Thing eindeutig an eine erwachsene Zielgruppe richtet.


AUFGEPASST Bei diesen Kollegen ist die Sache klar: Vertrauen ist gut, umpusten ist besser.


IN DER FALLE Eine vergessene Tür führt uns in diese ausweglose Situation. Ohne Waffe hat der Protagonist ganz schlechte Karten.


ZIELHILFE Die Feuergefechte sind dank automatischer Anvisierung der Gegner recht einfach.

Techniker unüberwindbare Hindernisse dar. Sie müssen aber immer damit rechnen, dass sich ein Helfer plötzlich in ein Alien verwandelt – das ist Nervenkitzel pur.

Natürlich gehört zu einem Horror-Spiel auch ein gewisses Maß an grafischen Schockeffekten. Was die Designer diesbezüglich anbieten, macht den Titel eindeutig zu einem Spiel für Erwachsene. Allein einige statische Bilder dürften bei empfindlichen Naturen für ein flaues Gefühl in der Magengegend sorgen, wenn etwa ein abgetrennter Kopf in einem blutverschmierten Pissoir liegt und der dazugehörige Körper in einer riesigen roten Lache auf dem Boden.



ERSTEINDRUCK

*Nach den ersten spielbaren Missionen ist für mich schon klar, dass **The Thing** zu den wenigen Spielen gehört, die Adrenalinkicks auslösen. Das gefällt mir ebenso gut wie die anspruchsvollen Rätsel und die Prise Psychologie. Mehr davon!* GEORG VALTIN

Entwickler .... Universal Interactive
Anbieter .... Vivendi Universal
Termin................................. Oktober 2002

Vertrauen ist gut, ...

Nach dem letzten Kampf mit dem Monster sind die Teamkameraden völlig verunsichert. Sie müssen ihr Vertrauen zurückgewinnen.


Geben Sie Fisk eine Pistole und Munition, das beruhigt ihn und er fasst Vertrauen. Je größer die Waffe, desto motivierender ist es für ihn.


Obwohl er immer noch unter Schock steht, recht fahrig wirkt und verstohlen umherschaut, zeigt das Icon, dass er bei voller Gesundheit ist.


Der Ingenieur, den Sie auf keinen Fall verlieren dürfen, wurde verletzt. Ein Medipack verbessert seinen Zustand und er gewinnt wieder Vertrauen.


Sollten Sie auf den Ingenieur schießen, glaubt er, Sie seien von den Aliens infiziert. Das rote Icon zeigt, dass er Ihnen jetzt feindlich gesinnt ist.


Stehen Sie einem Feind gegenüber, fackeln Sie nicht lange. Hier klaut der Ingenieur eine Waffe aus dem Inventar. Trauen Sie niemandem ...



Hitman 2

SELTSAM Da will man nur kurz mit der Schrotflinte durch die Metalldetektoren der Petronas-Towers in Kuala Lumpur und schon machen die Wachen Stress.

QUIETSCHEENTCHEN Ein Auftrag führt Sie in das Penthouse des Zielobjekts. Das badet gerade im Whirlpool und ist daher ein leichtes Opfer – wenn Sie vorsichtig sind.

Ein cooler Protagonist, filmreife Missionen und eine Story, die aus der Feder eines Hollywood-Drehbuchautors stammen könnte – Hitman 2 ist Atmosphäre pur.

Verbrecher sind manchmal doch wirklich selten dämlich – da hat sich Profi-Killer Hitman alias 47 nach den Geschehnissen aus dem ersten Teil in eine sizilianische Kirche zurückgezogen und arbeitet nun mit Harke und Spaten statt mit Magnum und Colt – und ein paar Mafiosi haben nix Besseres zu tun, als den Pater des Gotteshauses zu kidnappen. Dumm für die Cosa Nostra, dass der Hitman seine alte Ausrüstung noch im Keller rumliegen hat, mal eben Schürze mit Anzug und Gartenkralle mit Schrotflinte tauscht und sich auf die Suche nach den Entführern macht. Dazu braucht er allerdings ein wenig Kleingeld und da mit Unkrautjäten noch niemand reich geworden ist, muss er sich wieder an seine ehemalige Agentur wenden. Die Handlung von **Hitman 2** wird anhand von zwei Story-Fäden erzählt. Etwa die Hälfte der 21 Einsätze verbringen Sie mit dem eigentlichen Haupt-Plot, in der restlichen Zeit erfüllen Sie Aufträge für die Agentur, um an neue Informationen und bessere Waffen zu gelangen. Wie in Teil 1 steuern Sie den Profikiller von schräg hinten, auch eine Ego-Ansicht ist wahlweise möglich, allerdings leidet die Übersicht darunter enorm. Und genau darauf kommt es an: Wer bei **Hitman 2** mit dem Kopf durch die Wand will, wird öfter auf die Quicksave-Funktion zugreifen müssen, als ihm lieb ist. Wenn Sie in das Haus eines Mafia-Paten eindringen, um das Oberhaupt der ehrenwerten Gesellschaft umzulegen, können Sie natürlich mit der Waffe im Anschlag durch den Haupteingang stürmen, erfolg-



OOOPS! Wer sich zu lange in der Nähe der Wachen aufhält, dem hilft selbst die beste Fleurop-Tarnung nix. Da gilt: Weg mit dem Blumenstrauß, raus mit der Heckler und Koch.



IM FADENKREUZ Scharfschützen-Gewehre sind Ihre Freunde – nur so können Sie zahlenmäßig überlegene Gegner relativ gefahrlos ausschalten.

versprechender ist aber der Weg durch die Hintertür. So können Sie entweder lautlos einen Blumenboten ausschalten und als solcher verkleidet unerkannt an den Wachen vorbei in die Villa gelangen oder den Lieferanteneingang benutzen, indem Sie besagtem Lieferanten eins über den Schädel ziehen. Anhand eines Balkens am oberen Bildschirmrand sehen Sie jederzeit, wie gut Ihre Tarnung funktioniert. Das Waffenarsenal ist wie schon im ersten **Hitman**-Teil enorm umfangreich. Ob nun Messer, Pistolen, Maschinengewehre oder Klavierseite – für jede Situation haben Sie das passende „Werkzeug" zur Hand. In Kinderhände gehört **Hitman 2** naturgemäß auf keinen Fall: Die Feuergefechte werden ebenso realistisch wie schonungslos dargestellt, erwürgen Sie einen Gegner mit der Klavierseite, läuft dessen Gesicht auch gerne mal blau an.

ERSTEINDRUCK

*Ich bin begeistert – **Hitman 2** ist ein Tarantino-Film zum Selberspielen. In der aktuellen Version gibt es allerdings noch einige Probleme mit der mangelnden Cleverness der Gegner; hoffentlich bekommen die Entwickler das bis September in den Griff.* JOCHEN GEBAUER

Entwickler .... I/O Interactive
Anbieter .... Eidos
Termin .... September 2002

Harry Potter 2

WINKELGASSE Auf der berühmten Shopping-Meile geht Harry vor Spielbeginn einkaufen.

FLUGZEUG Solche Zwischensequenzen in der Spiele-Engine leiten die Aufgaben ein; zu Beginn rast Harry mit dem fliegenden Auto nach Hogwarts.

Rechtzeitig zum zweiten Kinofilm soll der quirlige Zauberlehrling auch am PC **Die Kammer des Schreckens** erforschen.



HOGWARTS In der Zauberschule werden sich Bücherwürmer gleich zurechtfinden.

Mit dem **Stein der Weisen** scheint Electronic Arts ebendiesen gefunden zu haben – das PC-Abenteuer zum ersten Band der **Harry Potter**-Saga ging weg wie warme Bertie Botts Bohnen. Dabei war die Mischung aus kleinen Logikrätseln, Akrobatikeinlagen und witzigen Minispielen wie dem Quidditch-Match spielerisch eher ein Leichtgewicht. Doch die Entwickler hatten die Magierschule Hogwarts und ihre bezaubernden Bewohner mit so viel Liebe zum Detail zum Leben erweckt, dass sich Fans ganz wie zu Hause fühlen konnten.

Harry Potter und die Kammer des Schreckens soll noch mehr bekannte Charaktere wie die Spinne Aragog, Myrte oder Lockhart aufbieten und die Leser mit berühmten Szenen wie dem Duellierclub, der Peitschenden Weide und natürlich einer neuen Zauberbesen-Partie in das fantastische Universum eintauchen lassen. Auf Harrys Reiseplan stehen diesmal Orte wie die Winkelgasse, wo der Zauberlehrling shoppen geht, der verbotene Wald und ein Abstecher zu den Weasleys, wo der junge Potter den Fuchsbau von Gnomen säubert. Die meisten dieser Minis-Games lassen sich übrigens beliebig oft bestreiten.

Gehext wird natürlich auch wieder, was der Zauberstab hergibt – schließlich ist der Thaumaturgen-Azubi mittlerweile im zweiten Lehrjahr und hat einige Sprüche dazugelernt. Die „malen" Sie nach wie vor ähnlich wie bei **Black & White** mit der Maus auf den Bildschirm. Zum Beispiel kritzeln Sie ein „S" nach dem anderen auf den Monitor, um fliegende Teppiche in Trampoline zu verwandeln, auf denen Sie einen der zahlreichen Hinderniskurse bestreiten. Zwischendurch gilt es, Barrieren über Verschiebepuzzles aus dem Weg zu räumen und ein Spinnennest unschädlich zu machen. Ein andermal erklimmen Sie die Peitschende Weide, um Ihren mit dem Besen abgestürzten Freund Ron Weasley zu retten, während der Zauberbaum seine Äste nach Ihnen ausstreckt. Scheitern Sie an solchen Aufgaben, gibt Ihnen Harrys innere Stimme Tipps zum Weiterkommen. Wie schon der Vorgänger ist auch **Die Kammer des Schreckens** in erster Linie auf PC-Neulinge zugeschnitten, eine Art „Tomb Raider light".



ERSTEINDRUCK

*Klar, dass **Harry Potter 2** kein Spiel für **Tomb Raider**-Profis wird. Aber Fans der Bücher werden sich dank der liebevoll umgesetzten Originalschauplätze und Charaktere wieder ganz heimisch fühlen.* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Know Wonder
Anbieter .... Electronic Arts
Termin .... November 2002



MAGIESCHNITTER Das Schwert des Lichts verbraucht Mana nach jedem Schlag. Dosierter Einsatz ist deshalb Pflicht.

SMALLTALK In Berlin treffen Sie genauso auf Leute wie im Mittelalter. Die Dialoge laufen stets selbstständig ab.

EFFEKTVOLL Die Zaubersprüche sind grafisch hübsch in Szene gesetzt: Oft wird der Bildschirm in gleißendes Licht getaucht.

Archangel

Michael, die Hauptfigur in Archangel, wird Opfer eines 08/15-Fantasyplots: Nach einem nächtlichen Autounfall mit einem Lkw landet er im Mittelalter, wo ihn Mönche als Held feiern.

Das ist der Stoff, verantwortlich für unzählige gefüllte Reihen in Videotheken, für das Nachtprogramm von SAT.1, RTL und Pro 7: Michael, ursprünglich ein ganz normaler Typ, hat einen Verkehrsunfall. Als er das Bewusstsein wiedererlangt, liegt er in einem Kloster im Mittelalter. Dort drücken ihm Mönche mit den Worten „Du bist auserwählt worden, die Dunkelheit zu besiegen" ein Schwert in die Hand, das funkelt: die Waffe des Lichts. Ab jetzt dürfen Sie den Helden wider Willen durch die Umgebung lenken. Die Kamera hängt ihm dabei hinter den Schultern. Mit der Maus schauen Sie frei in alle Richtungen, mit den Cursortasten rennen und weichen Sie aus. Nichts Neues also in Sachen Steuerung.

Düster ist sie ausgefallen, die Fantasy-Welt: Draußen türmen sich Steinbrocken in bedrohlichen Formen, blätterlose Äste krummer Bäume ragen in alle Richtungen und werfen lange Schatten. Es herrscht kein sehr einladendes Klima. Im weiteren Spielverlauf werden Sie das Mittelalter verlassen, ein futuristisches Berlin unsicher machen und schlussendlich die Welt des Bösen säubern. Eines ist überall gleich: Kaum haben Sie, das Schwert schwungbereit, einige Schritte getan, da kommen auch schon Gegner auf Sie zugestürmt: erst kleine, seltsam abstrakt aussehende Raubtiere und Vögel, später Geister vom Gott der Dunkelheit, die sich nur mit jenem Schwert besiegen lassen. Manche speien Feuer, andere spucken Giftbälle. Ausweichen ist nicht schwer, da alle Feinde einem bestimmten Bewegungsschema folgen. In heiklen Situationen dürfen Sie sich in einen Zauberer verwandeln. Sofern genügend Energie vorhanden ist – ein blauer Balken am unteren Bildschirmrand informiert über Leben und Mana –, lassen Sie Zaubersprüche auf die Widersacher los. Hübsche Effekte untermalen die Magie: Beispielsweise verschießt der Held einen bunten Ring aus Energie, der alle umstehenden Widersacher verletzt. Auch als Krieger dürfen Sie Monster auf Distanz bekämpfen: Neben Schwertern, Dolchen und Äxten gibt es auch Bögen samt unterschiedlichen Pfeilarten.

ERSTEINDRUCK

Die Story ist doof, da gibt's nichts dran zu rütteln. Was mir aber gut gefallen hat: die düstere Atmosphäre und die Rollenspielelemente. Nur das Kämpfen fand ich auf die Dauer zu langweilig, weil es sich darauf beschränkt, möglichst schnell die Maustaste zu drücken und auf die Seite auszuweichen. Hier wünsche ich mir bis zum Erscheinen mehr Taktik! THOMAS WEISS

Entwickler .... Metropolis Software
Anbieter .... Jowood
Termin .... August 2002

ABENTEUER

Rollenspiele | Adventures

Mistmare



Mit schwarzer Magie rumzuspielen, bringt nix als Ärger. Das musste im Mittelalter auch der Klerus feststellen, der der ganzen Ketzerei mit der dunklen Seite der Macht Paroli bieten wollte. Prompt geht ein Zauberspruch in die Hose, dichter Nebel zieht über Europa auf und bringt ein paar Albtraum-Kreaturen mit. So beginnt die Geschichte von **Mistmare**. In Gestalt des Mönchs Isador kämpfen und rätseln Sie sich durch abendländische Metropolen wie Rom oder London. Das Spiel ist in kleine Episoden unterteilt, in denen Ihnen jeweils nur eine bestimmte Zeitspanne für das Erledigen von Neben-Quests oder für die Steigerung Ihrer Fähigkeiten bleibt. Im November geht's los.

Icewind Dale 2



Das **D&D**-Rollenspiel der **Fallout**-Macher ist so gut wie fertig – ein paar hartnäckige Bugs müssen noch ausgemerzt werden, das Balancing der Monster und Gegenstände befindet sich in der letzten Phase. Unterdessen hat Virgin bekannt gegeben, dass die aufwendige Collector's Edition von **Icewind Dale 2** Ende August auch in Deutschland erscheinen wird; limitiert auf 3.000 Exemplare. Der genaue Preis dieser Fassung steht noch nicht fest, der Inhalt lässt aber schon einmal Vorfreude aufkommen: ein extradickes Handbuch, eine farbige Stoffkarte der Spielwelt, Sticker, Sammelkarten, Würfel, Notizblock sowie eine Bonus-CD mit dem offiziellen Soundtrack und neuen Charakteren.

LIONHEART

„Du kannst mit Machiavelli reden"

Chris Parker ist Produzent von Lionheart und sprach mit uns über da Vinci und die Inquisition.

PC Games: Was kannst du uns über das Setting von **Lionheart** verraten?

Parker: „**Lionheart** spielt in einem mittelalterlichen Europa – aber nicht unbedingt in dem, das wir in unseren Geschichtsbüchern finden. Der ‚Bruch' entsteht im Jahr 1192: Richard Löwenherz löst während einer Schlacht die so genannte Disjunktion aus, ein Ritual, das die Grundfesten der Realität erschüttert. Das Spiel startet 400 Jahre später. Spanien schickt gerade die Armada gegen England und die Inquisition versucht, alle Magie, die von der Disjunktion ausgeht, zu vernichten – und alle Magier ..."

PC Games: Kann der Spieler dann auch historische Persönlichkeiten treffen?

Parker: „Es gibt sogar jede Menge historischer Persönlichkeiten in



SCHÖNE BESCHERUNG Lionheart soll im Winter in den Regalen stehen.

Lionheart. Neben da Vinci und Galileo kannst du dich beispielsweise mit Machiavelli unterhalten. Oder du schließt dich der Inquisition an und begegnest unter Umständen dem Großinquisitor selbst. Oder du triffst auf Medina Sidonia, den Kommandanten der spanischen Armada."

PC Games: Gibt es im Hinblick auf das Charaktersystem Parallelen zu **Fallout**?

Parker: „Das klassenlose Charaktersystem von **Lionheart** ist eine modifizierte Version des **Fallout**-Systems. Die Grundlagen und Werte sind gleich geblieben. Natürlich mussten wir wegen des neuen Settings ein paar Änderungen vornehmen. Wir haben beispielsweise vier Rassen und über 50 Zaubersprüche eingebaut."

PC Games: **Lionheart** lief zu Anfang unter dem Titel **Fallout Fantasy** – nur ein Arbeitstitel oder wirklich die inoffizielle Fortsetzung?

Parker: „Es ist wirklich ein komplett neues Spiel. Aber gut, das ist eine langweilige Antwort. Die meisten Spiele tragen einen internen Titel. Sonst müssten wir ja von Anfang an darüber streiten, was jetzt der coolste Name ist. Der Titel **Fallout Fantasy** kam einfach daher, dass wir das Charaktersystem von **Fallout** benutzen und **Lionheart** eben ein Fantasy-Setting hat."

World of Warcraft

Wie die US-Nachrichtenagentur CNN meldet, hat Blizzard-Designer Bill Roper den Gerüchten um den Erscheinungstermin des Online-Rollenspiels ein Ende gemacht. Vor 2004 ist mit World of Warcraft nicht zu rechnen, der Beta-Test soll aber schon Ende 2003 beginnen.

Cryo hat fertig

Der französische Hersteller Cryo ist pleite. Cryo konzentrierte sich in den vergangenen Jahren auf eher durchschnittliche Render-Spiele wie Nautilus, Atlantis 2 und Jerusalem. Damit ist einer der letzten Produzenten klassischer Adventures vom Markt verschwunden.

Tabula Rasa

Richard Garriott äußerte sich kürzlich im Rahmen eines Interviews zu seinem neuen Online-Rollenspiel Tabula Rasa: „Unsere Welt ist aufgebaut wie ein Themenpark. Du willst einen schnellen Kampf? Okay, der ist da drüben. Du willst eine lange Quest? Die ist dort."

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

Platz	Anteil	Spiel	Genre	Termin	Hersteller
1	27%	Gothic 2	Rollenspiel	Oktober 2002	Jowood
2	13%	Morrowind (dt.)	Rollenspiel	August 2002	Ubi Soft
3	13%	Baphomets Fluch 3	Adventure	August 2003	Revolution
4	13%	Knights of the Old Republic	Rollenspiel	März 2003	Lucas Arts
5	13%	World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Februar 2004	Vivendi Universal
6	9%	Star Wars: Galaxies	Online-Rollenspiel	Oktober 2002	Lucas Arts
7	5%	Full Throttle 2	Adventure	2003	Lucas Arts
8	3%	Icewind Dale 2	Rollenspiel	August 2002	Virgin Interactive
9	2%	Divine Divinity	Rollenspiel	Erhältlich	CDV
10	2%	Neocron	Online-Rollenspiel	2003	CDV

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Largo Winch



FRAUENÜBERSCHUSS Wo Largo und seine Freunde sind, tauchen bald schöne Frauen auf.



GEWALTBEREIT Geld und Frauen rufen immer wieder Neider auf den Plan.



LANGE BEINE In Mexiko trifft Largo nicht immer auf ehrliche Mitarbeiter.

Eine echte Erfolgsstory: Erst vom Comicbuch ins Fernsehen, nun ist Largo Winch auch auf sämtlichen Spieleplattformen zu Hause.

Largo Winch ist ohnehin der Prototyp eines Erfolgsmenschen. Die Schöpfung von Comiczeichner Philippe Francq wurde unverhofft Erbe eines Milliardenunternehmens, bewies in dieser Rolle schnell fachliche und menschliche Führungsqualitäten und hat dennoch ausreichend Zeit, mit seinen alten Freunden etwas zu unternehmen. Diese braucht er auch, denn in seinem Konzern sieht er sich immer wieder mit Wirtschaftskriminalität, Mobbing und sogar Mord konfrontiert.

In seinem ersten Auftritt auf dem PC gibt Largo eine Party zu Ehren von Jenny Lucas, da die Leiterin der Agrarsparte eine Nahrungsmittelspende zugunsten eines hungernden Volkes bekannt geben möchte. Just auf dieser Party erfährt Winch, dass in einem seiner mexikanischen Agrar-Labors zwei Wachen getötet wurden, entgegen alle Moral und Anweisungen genmanipuliertes Saatgut hergestellt wurde und außerdem der Chefwissenschaftler spurlos verschwunden ist.

Schon ab September wird der Spieler Largo Winch durch dieses Abenteuer führen, das alle Vorzüge eines guten, alten Adventures aufweist. Rätsel in allen Schwierigkeitsgraden, gelegentliche Kampfeinlagen und eine spannende Geschichte könnten dem darbenden Adventure-Genre ein neues Highlight bescheren. **Largo Winch** wendet sich mit einer actionfilmartigen Story und einer ordentlichen Portion Erotik an ein eher erwachsenes Publikum, auch wenn das Spiel mit Schalter- und Kombinationsrätseln mehr die Geduld als den Grips auf die Probe stellt.

Ähnlich wie bei **Alone in the Dark** zeigt das Spiel einen Raum stets aus einem festen Blickwinkel, weshalb die Steuerung der Spielfigur etwas gewöhnungsbedürftig ist. Dennoch geht die Bedienung recht flott von der Hand, da mit nur drei Tasten sämtliche Aktionen ausgeführt werden können und zudem ein automatisch befülltes Notizbuch die bisherigen Geschehnisse zusammenfasst.

ERSTEINDRUCK

Largo Winch hat alles, was ein gutes Adventure braucht – aber von manchem vielleicht einen Hauch zu viel, da die (sehenswert schönen) Videosequenzen rund 60 Prozent der Spielzeit einnehmen. HARALD WAGNER

Entwickler .... Ubi Soft
Anbieter .... Ubi Soft
Termin .... 5. September 2002



Deutschland: 02625 Bautzen, fon 0 35 91/48 00 91 • 06847 Dessau, fon 03 40/66 13 66 • 07407 Rudolstadt, fon 0 36 72/3 49 20 • 07743 Jena, fon 0 36 41/53000 • 08060 Zwickau, fon 03 75/589 99-0 • 09599 Freiberg, fon 0 37 31/45 90 85 • 12555 Berlin, fon 0 30/65 26 11 00 • 14467 Potsdam, fon 03 31/29 85 20 • 16225 Eberswalde, fon 0 33 34/21 29 24 • 17033 Neubrandenburg, fon 03 95/36 32 10 • 17489 Greifswald, fon 0 38 34/88 92 66 • 18146 Rostock, fon 03 81/6 86 68 80 • 18435 Stralsund, fon 0 38 31/38 31 18 • 21339 Lüneburg, fon 04 131/20 76 10 • 23554 Lübeck, fon 04 51/48 42 10 • 23966 Wismar, fon 0 38 41/63 20-0 • 26133 Oldenburg, fon 04 41/36 14 84-0 • 27576 Bremerhaven, fon 04 71/3 08 19 24 - 0 • 30449 Hannover, fon 05 11/45 10 61 • 32257 Bünde, fon 0 52 23/1 83 77-0 • 32425 Minden, fon 05 71/64 6130 • 33100 Paderborn, fon 0 52 51/500 100 XL • 33609 Bielefeld, fon 05 21/96 96-0 XL • 34497 Korbach, fon 0 56 31/50 169-0 • 38102 Braunschweig, fon 05 31/2 81 040 XL • 42651 Solingen, fon 02 12/22 23 70 • 44143 Dortmund, fon 02 31/5 60 04 92 • 44575 Castrop-Rauxel, fon 0 23 05/1 80 43 • 46284 Dorsten, fon 023 62/9 93 70 • 48145 Münster, fon 02 51/1 33 99-0 • 49082 Osnabrück, fon 05 41/5 00 98-0 • 50968 Köln, fon 0221/34 80 20 • 54294 Trier, fon 06 51/8 28 99-0 • 54416 Wittlich, fon 0 65 71/14 69-0 • 55218 Ingelheim, fon 0 61 32/7 89 50 • 55252 Mainz/ Kastel, fon 0 61 34/18 55-0 • 55543 Bad Kreuznach, fon 06 71/8 96 66-0 • 55743 Idar-Oberstein, fon 0 67 81/360 560 • 57078 Siegen, fon 02 71/88 09 1-0 • 58097 Hagen, fon 0 23 31/80 81 88 • 60489 Frankfurt/Rödelheim, fon 0 69/97 88 70 XL • 61169 Friedberg, fon 0 60 31/72180 NEU • 63067 Offenbach,fon 0 69/8 00 70 80 • 63452 Hanau, fon 0 61 81/98 3 93-0 • 63743 Aschaffenburg, fon 0 60 21/31 09 50 • 66121 Saarbrücken, fon 06 81/68 57 01 17 o. 118 • 66538 Neunkirchen, fon 0 68 21/47 00 4 • 66740 Saarlouis, fon 0 68 31/4 89 66 0 • 78224 Singen, fon 0 77 31/99 47-0 • 78467 Konstanz, fon 0 75 31/99 44-0 • 81377 München-Süd, fon 0 89/71 06 68-0 XL • 82205 Gilching, fon 0 81 05/3 76 10 • 83059 Rosenheim/Kolbermoor, fon 0 80 31/29 90 29 • 85055 Ingolstadt, fon 08 41/9 51 32 90 • 85354 Freising, fon 08 16 1/4 29 00 • 86154 Augsburg, fon 08 21/4110 41 • 88045 Friedrichshafen, fon 0 75 41/3 78 66 70 • 88131 Lindau, fon 0 83 82/27 57-0 • 88212 Ravensburg, fon 07 51/36 35-10 • 89231 Neu-Ulm, fon 07 31/72 36 63 • 90489 Nürnberg, fon 09 11/9 55 120 • 91052 Erlangen, fon 0 91 31/16 03 60 • 92318 Neumarkt i. d. Opf., fon 0 91 81/29 32-0 • 93059 Regensburg, fon 09 41/46 5160 • 94036 Passau, fon 08 51/490 38 68 • 95032 Hof, fon 0 92 81/7955-00 • 95448 Bayreuth, fon 0 92 1/78 518-0 • 99099 Erfurt, fon 03 61/4 27 460 • 99867 Gotha, fon 0 36 21/42 46-0 **Luxembourg:** 8009 Luxembourg, fon 0 03 52/3161 54-1 • **PC-SPEZIALIST Stützpunkthändler:** Berlin JE Computer Eddy&Friends GmbH • 10319 B-Lichtenberg, fon 0 30/51 09 78 20 • 10627 B-Charlottenburg, fon 0 30/3 27 43 74 • 10178 B-Mitte, fon 0 30/24 72 17 41 • 12161 B-Friedenau,fon 0 30/8 59 89-222 • 12277 B-Marienfelde, fon 0 30/72 32 52 48 • 12687 B-Marzahn, fon 0 30/93 49 31 30 • 13055 B-Hohenschönhausen, fon 0 30/9 76 00 751 • 13357 B-Wedding,fon 0 30/49 76 61 05 • 13507 B-Tegel, fon 0 30/4 33 03 32 • 14612 B-Falkensee, fon 0 33 22/23 77 40 • 24103 Kiel, Computer Contor Nord GmbH, fon 04 31/6 61 44 61 • 31515 Wunstorf, TriTec Computersysteme, fon 0 50 31/91 33 37 • 31528 Nienburg, TriTec Computersysteme, fon 0 50 21/9 74 90 • 35745 Herborn, bollmann.net GmbH, fon 0 27 72/4 75 70 • 42551 Velbert, Andreas Fenner, fon 0 20 51/3 18 80 • 59065 Hamm, ADC Elektronik, fon 0 23 81/5 94 72 • 71522 Backnang, JES Computer, fon 0 71 91/32 26-0 • 98693 Ilmenau, Concept Computermarkt Ilmenau GmbH, fon 0 36 77/67 89 31 • 99734 Nordhausen, Sytempartner Computervertriebsgesellschaft, fon 0 36 31/97 47 37 • Weitere PC-SPEZIALIST Stützpunkthändler finden Sie auf unserer Homepage.

LECKERCHEN Wölfe, man kennt sie noch aus dem Vorgänger, sind aufgrund der schwächelnden Hauptfigur wieder zu einer Herausforderung geworden.

VIDEO

Gothic 2

Wenn Gothic 2 das hält, was die Vorabversion verspricht, dann wird man das Spiel **in einem Atemzug mit Morrowind und Neverwinter Nights nennen.**



HOKUSPOKUS Zauber (hier: Heilung) sind mit imposanten Effekten untermalt. Beim Laufen hinterlässt die Spielfigur sogar einen farbigen Schweif.

Gothic 2 schließt nahtlos an seinen Vorgänger an: Der Schläfer ist tot, Sie liegen verschüttet in seiner Höhle, Zauberer Xardas befreit Sie. Das ist der Punkt, an dem Sie die Kontrolle über Ihre Spielfigur erlangen. „Ich fühle mich, als hätte ich sieben Tage unter Steinen gelegen", sagt sie kurze Zeit später. Volltreffer! Die Entwickler erklären damit die Rückstufung vom Helden zur Flasche. Egal wie elegant Sie Zweihänder in **Gothic** geschwungen haben, egal wie heiß Ihre Feuerbälle vorher waren: Im Nachfolger starten Sie bei null. Doch das ist gar nicht schlimm. Denn die Charakterentwicklung wurde grundlegend überarbeitet. Im Vorgänger war es möglich, Zauberer und Kämpfer zugleich zu sein. Jetzt geht das zwar immer noch, aber nicht mehr ohne weiteres: Wer sich den Feuermagiern im Kloster anschließt, muss für Verbesserungen mit Schwert und Bogen mehr Lernpunkte hinlegen als jemand, der sich den Paladinen der Stadt verschrieben hat – und umgekehrt. Außerdem: Mit den Magiern ist nicht zu spaßen! Schwerter sehen die nicht gerne, unter Umständen kostet Sie das Ansehen bei Ihren Auftraggebern. Und Ansehen ist wichtig, um in der Hierarchie Ihrer Gilde aufzusteigen. Mit dem Lösen von Quests werden Sie vom Söldner zum Drachenjäger befördert, von der Miliz zum Paladin hochgestuft und wachsen vom Magier zum Hohen Magier heran. Die können alle was Besonderes: Der Drachenjäger schmiedet seine Waffen in der Stadt selber, der Paladin kriegt von seinen Lehrern fortwährend Runen der Zauberei in die Hand gedrückt und als Hoher Magier brauen Sie hilfreiche Tränke.

Und warum machen Sie das alles? Ganz einfach: Eine Fantasy-Welt ist mal wieder in Gefahr. **Gothic 2** spielt außerhalb der Gefängniskuppel des Vorgängers. Draußen – die Welt ist rund dreimal so groß wie zuvor – sind düstere Machenschaften im Gange, die Ihnen Xardas zu Beginn erläutert: Der Schläfer hat während seines Todeskampfes die Mächte der Dunkelheit beschworen – vermutlich war er sauer –, die jetzt über das Land herzufallen drohen. Nur ein magischer Stein kann dem Einhalt gebieten. Doch den müssen Sie erst mal beschaffen. Was gar nicht so einfach ist. Problem Nummer 1: Sie sind ein ausgebrochener Sträfling. Deshalb runzelt jeder, den Sie in ein Gespräch ver-

RÜSTUNGSSACHE
In voller Montur haben Banditen keine Chance gegen unseren Paladin.

STARKER NIEDERSCHLAG
Auch ein Regenschirm würde nichts nützen: Was da vom Himmel kommt, ist Feuer, beschworen von unserem Magier.

ÖRTLICHKEITEN In Kneipen halten Sie lauschige Smalltalks. Na gut, zugegeben: Es ist ein Bordell und jeder macht Sie doof an.



wickeln, erst einmal misstrauisch die Stirn. Problem Nummer 2: Irgendjemand hat Steckbriefe verteilt, die Sie zum Vogelfreien erklären. Zum Glück gibt es magische Utensilien, die das Überleben erleichtern. Wer zu Beginn des Spiels in die Stadt möchte, wird von einer grimmigen Wache gestoppt: Ohne Passierschein kein Durchgang. Den kriegen Sie, wenn Sie eine Nebenaufgabe lösen. Alternativ dürfen Sie sich anhand einer Schriftrolle aber auch in ein Schaf verwandeln – und in Seelenruhe am arglosen Pförtner vorbeistapfen. Verwandlung wird in **Gothic 2** ganz groß geschrieben: Später schlucken Sie Tränke, die Sie zum kleinen Käfer werden lassen; so kommen Sie auch durch die winzigsten Nischen einer Wand. Ein anderes Gebräu verleiht Ihren Beinen die Kraft eines Erik Zabel: In Sekundenschnelle legen Sie große Entfernungen zurück. Denn längere Fußmärsche wären in der neuen, größeren Welt auf Dauer zu öde. Schöner ist sie übrigens auch geworden. Zwar fallen die grafischen Verbesserungen im Vergleich zum Vorgänger nicht sofort ins Auge, doch sie sind vorhanden: Gras wiegt sich sanft im Wind, Wasserfälle rauschen in idyllische Bäche. Manchmal wirkt das Gestrüpp im Wald fotorealistisch. In der Stadt stehen wunderschöne Fachwerkhäuser herum, die von oben betrachtet ein glaubwürdiges Bild abgeben: Ja, genauso könnte es ausgesehen haben. Verstärkt wird der lebendige Eindruck durch fließende Tag- und Nachtübergänge, die die Umgebung in satte Farben tauchen. Auch Rüstungen wirken realistischer, der höheren Texturauflösung sei Dank. **Gothic 2** mag auf Standbildern nicht so bombastisch aussehen wie **Morrowind**, aber in Bewegung hat die Welt einfach mehr Charme. Schauen Sie doch mal ins Video auf der Heft-CD rein! THOMAS WEISS



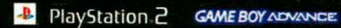
ERSTEINDRUCK

Schon der erste Teil war – bis auf die Bugs – hervorragend. Der Nachfolger tritt mit Mut in diese Fußstapfen und schlägt sich prächtig: Er ist größer, detaillierter, stimmiger. Wenn alles glatt geht, steht im September ein Rollenspiel-Highlight in den Händlerregalen! THOMAS WEISS

Entwickler .... Piranha Bytes
Anbieter .... Jowood
Termin .... Oktober 2002



DUNKLE GASSEN Das Hafenviertel der Stadt gehört zu den Orten, in denen Sie des Nachts nicht sein wollen. Aber hübsch ist es wirklich.


PlayStation 2

GAME BOY ADVANCE



LSP

EMPIRE





NHL 2003

Viel früher als in den vergangenen Jahren durften wir anhand einer spielbaren Version von **NHL 2003** erste Eindrücke sammeln. Das revolutionär umgestellte Hauptmenü bietet den Zugang zu lokalen Spielen und Partien über Internet auf einem Bildschirm. Die Online-Funktionalität wurde stark ausgebaut. Ligen, Meisterschaften und die Lobby zum Aufspüren potenzieller Gegner sind sehr leicht zugänglich und werden über EA.com verwaltet. Trotz des frühen Entwicklungsstadiums gibt es schon jetzt zwei positive Überraschungen zu vermelden: der hochklassige Soundtrack mit Künstlern wie Papa Roach und Jimmy Eat World sowie die mitunter urkomischen Bemerkungen der amerikanischen Reporter. Da nur die Texte übersetzt werden, kommen auch Käufer der deutschen Version in den Genuss der Original-Kommentatoren.



DTM Race Driver nähert sich in großen Schritten seiner Fertigstellung. Inzwischen gab Codemasters die Liste der 42 lizenzierten Fahrzeuge der Tourenwagen-Meisterschaften aus aller Welt bekannt. **DTM**-Spieler dürfen sich auf ABT-Audi TT-R, Mercedes-Benz CLK-DTM und Opel Astra Coupé freuen. Zu den weiteren Highlights im Fuhrpark gehören unter anderem Chevrolet Cavalier Z24, Dodge Neon Highline, Lotus Elise und der Ford Falcon. Die Verwendung der Original-Telemetriedaten sorgt für ein realistisches Fahrgefühl. DTM-Shooting-Star Christijan Albers bestätigte dies bei ersten Tests des Spiel, das nun im August in die Läden kommen soll.

FIFA 2003

„Fundamentale **Änderungen**"

PC Games: Was gab den Ausschlag dafür, dass **FIFA 2003** so radikale Änderungen im Vergleich zu den Vorgängern erfährt?

Isaac: „Nach **FIFA 2002** erfuhren wir in zahlreichen Fokusgruppen-Tests, Umfragen und Gesprächen mit der Fachpresse, dass ein derartiger Schnitt unbedingt nötig ist. Mit **FIFA 2003** wollen wir die Verhältnisse wieder gerade rücken und das schaffen wir nur mit fundamentalen Änderungen."

PC Games: Wurde das Verhältnis zwischen Spieler- und Spielfeldgröße dabei auch angepasst?

Isaac: „Ja, das Spielfeld war etwa 20 Prozent zu klein. Das haben wir in **FIFA 2003** korrigiert. Damit ist auch klar, dass nun Pässe in den freien Raum noch effektiver sind und das Geschehen insgesamt etwas entzerrt wird."



STOLZ AUF FIFA 2003: Danny Isaac, James Houlton und Rory Armes von Electronic Arts.

PC Games: Inwiefern wird das Verhalten von Torwart und Abwehr verbessert?

Isaac: „Torhüter erhalten eine komplett neue KI, Wunderparaden gibt es in **FIFA 2003** nicht mehr. Die Treffer sind insgesamt realistischer, es fallen nur selten Traumtore. Die Abwehrspieler agieren cleverer und passen ihre Position und Ausrichtung situationsabhängig an. Greifen Sie etwa über die linke Seite an, wird die gesamte Defensive entsprechend rochieren."

PC Games: Wird es einen Franchise-Modus in **FIFA 2003** geben?

Isaac: „Damit warten wir wohl bis **FIFA 2004**. Priorität haben im Moment die grundlegenden Aspekte der Spielmechanik. Auf dieser Basis können wir zukünftig derartige Features einbauen."

German Railroad Vol. 2 kommt

Tolle Idee für ein Add-on zum MS Train Simulator: Auf der naturgetreu nachgebildeten Strecke Münster-Osnabrück-Bremen dürfen Sie mit Loks und Schnelltriebwagen aus den 70er-Jahren Personen und Güter transportieren.

WWE: Raw

Mit WWE: Raw bringt THQ im November wieder ein PC-Wrestling-Spiel heraus. Dank der offiziellen Lizenz treten echte Stars auf: The Rock, Triple H und 35 weitere Muskelprotze steigen in den Ring, üben sich in Selbstdarstellung und prügeln sich zum Titel.

Racing Legends angekündigt

Mutiges Konzept: Das historische Rennspiel von West Racing bildet nur die Basis für ein modular erweiterbares System. Käufer sollen nach eigenen Vorlieben Strecken, Wagen und Features ergänzen können. Ein Veröffentlichungstermin steht noch nicht fest.

HYPE-O-METER

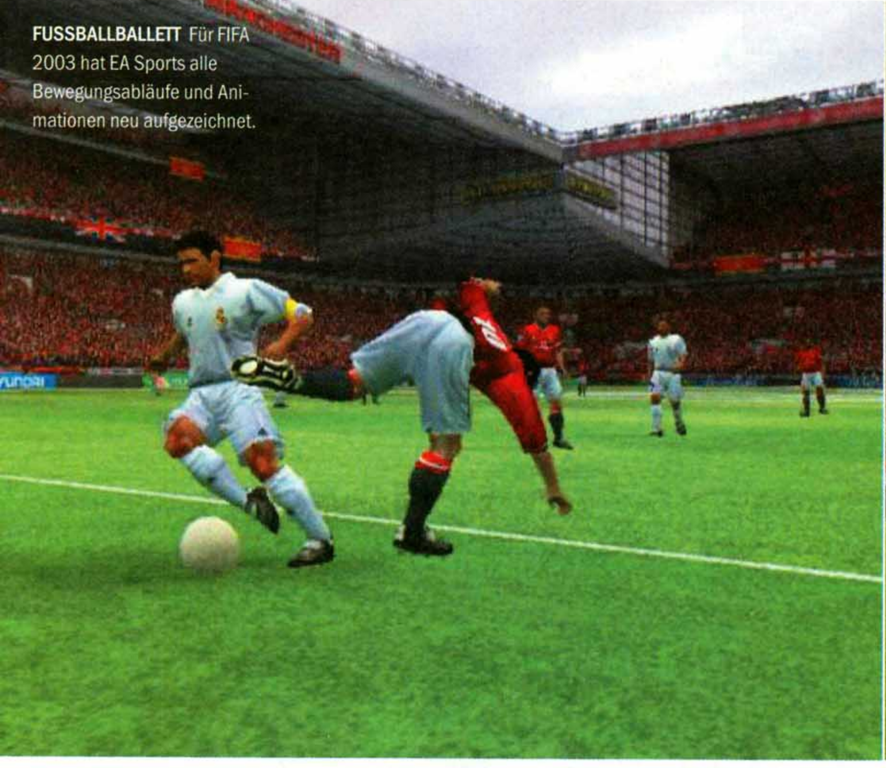
Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

Platz	Anteil	Spiel	Genre	Termin	Hersteller
1	25%	NfS: Hot Pursuit 2	Rennspiel	Oktober 2002	Electronic Arts
2	20%	FIFA 2003	Fußball-Simulation	November 2002	EA Sports
3	20%	Colin McRae Rally 3	Rallye-Simulation	August 2002	Codemasters
4	9%	DTM Race Driver	Rennspiel	August 2002	Codemasters
5	7%	NHL 2003	Eishockey-Simulation	Oktober 2002	Electronic Arts
6	6%	Crazy Taxi	Action-Rennspiel	Erhältlich	Empire Interactive
7	6%	NBA Live 2003	Basketball-Simulation	Dezember 2002	Electronic Arts
8	3%	F1 Racing Championship 2	F1-Simulation	Oktober 2002	Ubi Soft
9	2%	Mercedes-Benz World Racing	Rennspiel	September 2002	Synetic
10	1%	Madden NFL 2003	Football-Simulation	September 2002	Electronic Arts

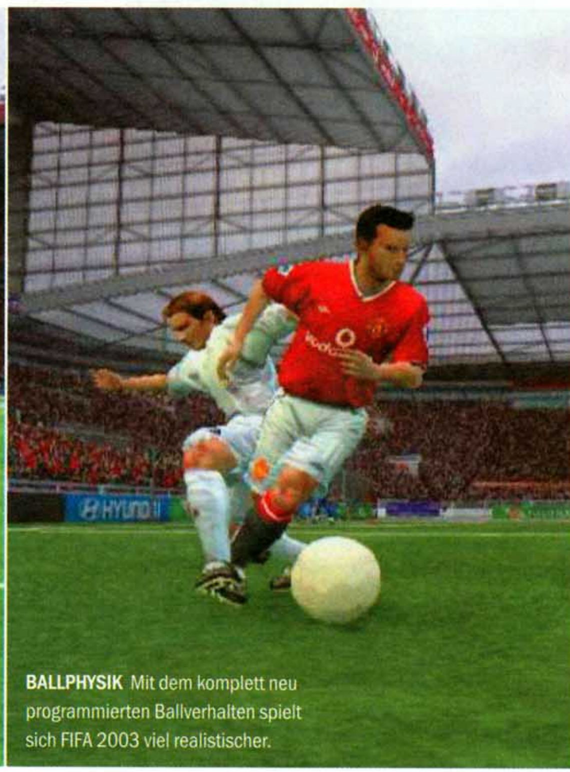
Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



FIFA 2003



FUSSBALLBALLETT Für FIFA 2003 hat EA Sports alle Bewegungsabläufe und Animationen neu aufgezeichnet.



BALLPHYSIK Mit dem komplett neu programmierten Ballverhalten spielt sich FIFA 2003 viel realistischer.

Wer in FIFA 2003 nur einen weiteren Nachfolger mit Detailveränderungen sieht, muss sich eines Besseren belehren lassen: **EA Sports entwickelt eine komplett neue Fußball-Simulation.**

Dass die **FIFA**-Serie mit dem neuen Pass-System in der 2002-Version den Stagnationskurs vergangener Jahre verlassen hat, reicht den Entwicklern noch lange nicht. Deshalb lud Electronic Arts bereits vor einem Monat einige ausgewählte Redakteure ein, um die Zukunft der Fußball-Simulation, Schwachpunkte, Wünsche und Vorstellungen der Fachpresse sowie der Käufer zu besprechen. Jetzt durften wir uns anhand der ersten spielbaren Version davon überzeugen, dass die mehr als 100 **FIFA 2003**-Programmierer sich unsere Kritikpunkte zu Herzen genommen haben. Statt kleiner Korrekturen und kosmetischer Änderungen werden grundlegende Teile des Programms vollständig erneuert.

Die Ballphysik ist ganz anders als in sämtlichen Vorgängern und weitaus realistischer – und das, obwohl sie erst zu 50 Prozent fertig gestellt ist. Früher klebte das Leder am Fuß der Akteure. Das ermöglichte zwar spektakuläre Manöver und Dribblings, hatte aber nichts mit der Wirklichkeit zu tun. Nun ist das Spielgerät viel häufiger frei. Gerade wenn ein Akteur zum Sprint ansetzt und sich den Ball entsprechend weiter vorlegt, haben es Gegenspieler viel leichter. Spontane Richtungswechsel sind aus vollem Lauf nicht mehr möglich – das funktioniert nur, wenn der Spieler den Fuß tatsächlich am Ball hat. Ebenfalls viel realistischer: Schüsse und Pässe aus vollem Lauf sind zwar weniger präzise, dafür härter. Darüber hinaus passten die Entwickler die ballistisch fehlerhaften Flugkurven an, so dass das extreme Steigen und Fallen des Balles der Vergangenheit angehört. Hinsichtlich der Steuerung sind vor allem die neuen Möglichkeiten bei direkten Freistößen auf das Tor interessant: So legen Sie schrittweise per Fadenkreuz den Bereich fest, wo die Kugel einschlagen soll. Zusätzlich stellen Sie ein, an welcher Stelle Sie den Ball treffen wollen, und legen damit die Flugbahn und den Schnitt fest. Die Parameter Schussstärke und Genauigkeit werden mit einer aus Golfsimulationen bekannten Drei-Klick-Steuerung eingestellt. Als Nächstes stehen übrigens die Finalisierung der Ballphysik, die Integration des neuen Kollisionsmodells sowie der Torwart-KI auf der To-do-Liste bei EA. Wir halten Sie über die Fortschritte auf dem Laufenden.

ERSTEINDRUCK

*EA Sports ist eindeutig auf dem richtigen Weg: **FIFA 2003** wird kein Update, sondern ein völlig neues Spiel. Die komplett überarbeitete Ballphysik wirkt schon in der Pre-Alpha-Version realistischer als in jedem Vorgänger.* GEORG VALTIN

Entwickler .... EA Sports
Anbieter .... Electronic Arts
Termin .... November 2002

Women like soft skin...



...especially touching them.



So testen wir

Gut beraten mit PC Games: Hinweis-Symbole und Wertungskasten helfen bei der Kaufentscheidung.

DIE ICONS



Ab 18 Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet.



Tipps & Tricks In dieser Ausgabe gibt es zugehörige Cheats und/oder die Komplettlösung.



Video Auf Heft-CD/DVD: Videos zeigen Szenen direkt aus dem vorgestellten Spiel.



Demo Spiele selbst ausprobieren: spielbare Demo-Version auf Heft-CD/DVD!



Patch Ein Bugfix/Update auf der Heft-CD/DVD behebt Fehler und ergänzt Features.



Mehrspieler Macht besonders zu mehreren Spaß – an einem PC oder im Netz.



Online Reines Online-Spiel – ein Internet-Zugang ist zwingend erforderlich.



Add-on Bei dieser Zusatz-CD wird der Besitz des Basis-Programms vorausgesetzt.



Vorsicht: Bugs Die Verkaufsversion weist Fehler auf, die den Spielspaß beeinträchtigen.



Tools Auf der CD/DVD befinden sich nützliche Software, Karten oder Editoren.



Exklusiv Nur in PC Games finden Sie diese exklusiven Informationen und Bilder.



PC-Games-Award und Hardware-Award Besonders gute Spiele und erstklassiges PC-Zubehör würdigen wir mit dem PC-Games- und dem Hardware-Award. Der PC-Games-Award wird wertungsunabhängig verliehen. Für das nach Meinung der Redaktion beste Spiel einer Ausgabe verleihen wir den „Spiel des Monats"-Award. Das technisch beste Hardware-Angebot bekommt den Testsieger-Award verliehen; daneben küren wir einen Preis-Leistungs-Sieger.



Classics Spiele werden nach einiger Zeit im Preis gesenkt – meist unter die „magische Grenze" von 25 Euro. Damit Sie keine dieser Perlen verpassen, stellen wir sie erneut vor. Auch Special Editions oder Bundles sind mit dem Classics-Symbol gekennzeichnet und haben einen roten Bewertungskasten.

TESTCENTER

Prozessor-Geschwindigkeit Der Startpunkt des Performance-Balkens gibt die Mindestkonfiguration des Herstellers an. Am Farbverlauf lässt sich ablesen, wann das Spiel akzeptabel läuft (bei Vollton Gelb) und ab welcher CPU eine optimale Spielbarkeit erreicht wird (ab Vollton Grün).

Arbeitsspeicher Haben Sie ausreichend Hauptspeicher, um diesen Titel in akzeptabler oder optimaler Qualität zu spielen?

Grafik-Chip-Klassen Mit welcher Spieleperformance können Sie mit Ihrer Grafikkarte rechnen? Ob Sie eine Low-Cost-, Standard-, High-End- oder Luxus-Grafikkarte besitzen, können Sie in nebenstehender Tabelle feststellen.

Pro & Contra Die positiven und negativen Punkte, die in der Test-Prozedur aufgefallen sind.

Empfehlung Hier gibt die Redaktion nicht nur direkte Genre-Konkurrenten an, sondern auch Spiele mit gleicher Thematik oder Atmosphäre.

TESTURTEIL
GTA 3

89

ENTWICKLER Rockstar Games	**ANBIETER** Take 2 Interac.
PREIS Ca. € 40,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 18 Jahren	**SPRACHE** Dt. Untertitel

ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD Eine Stufe: Schwierig

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 — Netzwerk: –
Internet: – — 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 700 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- + Realistisch simulierte Großstadt
- + Sehr großer Umfang
- + Passende Musikuntermalung
- + Einzigartiger Genre-Mix
- – Beschränkte Speicherfunktion

GRAFIK	86%
SOUND	90%
STEUERUNG	82%
ATMOSPHÄRE	91%
SPIELDESIGN	89%
MEHRSPIELER	–

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DRIVER** oder **GRAND THEFT AUTO 2** mochten.

BEWERTUNG

Die große Spielspaßbewertung unseres Testurteils gibt die erreichte Punktzahl des Einzel- oder Mehrspielermodus an. Je nach Ausrichtung des Spiel-Designs (z. B. Ego-Shooter oder Taktik-Team-Shooter) steht die Bewertung der Einzelspieler- oder Multiplayer-Variante im Vordergrund. Die jeweils „unwichtigere" Spielvariante wird am Fuß des Testurteils bewertet.

USK

Die Altersempfehlung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: noch nicht bekannt, ohne Altersbeschränkung, ab 6 Jahren, ab 12 Jahren, ab 16 Jahren und ab 18 Jahren.

ZIELGRUPPE

Diese redaktionelle Einschätzung bezieht sich neben dem durchschnittlichen Schwierigkeitsgrad auch auf Anspruch und Spieltiefe.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Welche Optionen stellt das Spiel zur Verfügung? Schwierigkeitsstufen, individuelle Anpassung? Gibt es keine Einstellungsmöglichkeiten, wird der Schwierigkeitsgrad konkret angegeben.

EINTEILUNG DER GRAFIK-CHIP-KLASSEN

Low-Cost-Klasse
Matrox Millennium 500/550
Nvidia Riva TNT 2 Ultra
Nvidia Geforce 256
Nvidia Geforce2 MX
Nvidia Geforce2 MX-400
Nvidia Geforce2 MX-200
Nvidia Geforce4 MX-420
STM Kyro 1

High-End-Klasse
Ati Radeon 8500
Ati Radeon 8500 LE
Nvidia Geforce3
Nvidia Geforce3 Ti-200
Nvidia Geforce3 Ti-500
Nvidia Geforce4 Ti-4200

Standard-Klasse
3dfx Voodoo5 5500*
Ati Radeon
Ati Radeon 32
Ati Radeon 7500
Ati Radeon 7500 LE
Nvidia Geforce2 Ti
Nvidia Geforce2 GTS Pro
Nvidia Geforce4 MX-440
Nvidia Geforce4 MX-460
STM Kyro 2

Luxus-Klasse
Nvidia Geforce4 Ti-4400
Nvidia Geforce4 Ti-4600

*Keine Treiber-Unterstützung mehr
Stand: Juni 2002

Die **PC-Games-Wertungen** im Einzelnen:

PC Games stuft Spiele auf einer Skala von 0 bis 100 Punkten ein. So können Sie ähnliche Titel (etwa zwei Rennspiele) direkt miteinander vergleichen.

> 90% Darüber spricht die Welt: Dieses Spiel definiert neue Qualitätsmaßstäbe für seine Gattung. Ein Spaßgarant mit tadelloser Aufmachung, fein abgestimmtem Schwierigkeitsgrad und präziser Steuerung, der meist auch im Netzwerk oder online schnell zum Favoriten wird. Wenn Sie Titel dieses Genres gerne spielen, müssen Sie hier zugreifen.

> 80% Ausgezeichnetes Spiel, das wir Fans des Genres zum Kauf empfehlen: Grafik, Sound und Spieldesign genügen höchsten Ansprüchen, das Gesamtpaket ist stimmig.

> 70% Die zweite Liga: gute Qualität, allerdings gibt es bessere Alternativen. Wären die vielen kleinen Mängel ausgemerzt worden, hätte es für eine höhere Wertung und damit für eine Empfehlung gereicht.

> 60% Hier wurde „gut gemeint" mit „gut gemacht" verwechselt: Entweder enttäuscht die Technik oder das Spieldesign weist Schnitzer auf. Sie verpassen nichts.

> 50% Gerade noch ausreichend: Auffällige technische Mängel oder ein langweiliger Spielablauf werden Sie enttäuschen.

< 50% Diesen spielerischen Reinfall werden Sie bitterlich bereuen: Damit werfen Sie Ihr Geld garantiert zum Fenster hinaus.

ACHTUNG: Die Wertungen werden unabhängig vom Verkaufspreis vergeben. Grund: Die Preise schwanken je nach Region, Anbieter und Wettbewerbssituation vor Ort erheblich.

Craft-Paket

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als kostenloses Dankeschön das Echtzeitstrategiespiel **Warcraft 3.**



Der schon Jahre währende Kampf der Menschheit gegen die Orks geht in die dritte Runde und das neueste Werk aus dem Hause Blizzard hat es wieder gewaltig in sich. Die Spieldesign-Magier haben mit den Nachtelfen und den Untoten ihrem Fantasy-Strategical nicht nur neue Völker hinzugefügt, sondern das Echtzeitstrategie-Genre auch um neue Elemente bereichert. Fast wie in einem Rollenspiel führen Sie neben Ihren Armeen jetzt auch Helden durch das Abenteuer, verteilen Erfahrungspunkte und finden magische Gegenstände.

Hardware-Voraussetzungen:
Pentium II 400 MHz, 128 MB RAM, 700 MB Festplattenspeicher, 8 MB-3D-Grafikkarte mit DirectX 8.1, 4x CD-ROM-Laufwerk

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. **Für Österreich:** Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.
Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: www.pcgames.de

☐ JA, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-Abo** mit 2 CD-ROMs und DVD. (€ 110,40/24 Mon. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Mon.)

☐ JA, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-PLUS-Abo** (2 CD-ROMs und DVD) plus Vollversion. (€ 208,80/24 Mon. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 235,20/24 Mon.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwei Jahre und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games DVD und PC Games PLUS.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
„Warcraft 3" (Art.-Nr. 002072)
ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games!

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)
Kreditinstitut:
Konto-Nr.
BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PG 24 01

PC Games im Abo:

Pünktlich
Keiner kriegt sie früher

Praktisch
Lieferung per Post,
Gebühr bezahlt der Verlag

Prominent
Europas großes PC-Spiele-Magazin

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

www.pcgames.de

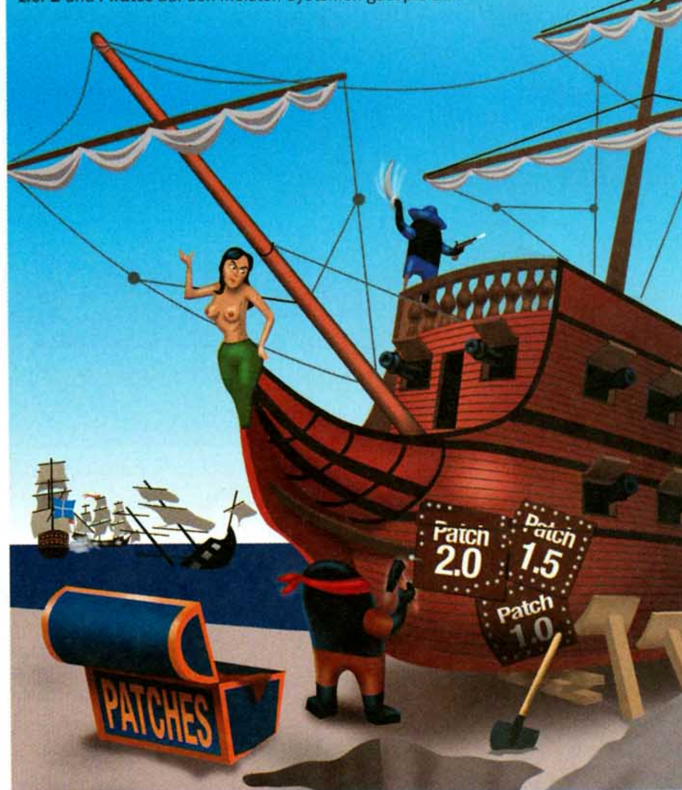




RÜDIGER STEIDLE [RS@PCGAMES.DE] PETRA MAUERÖDER [PM@PCGAMES.DE]

Port Royale

Ein kostenloses Mini-Add-on mit neuen Funktionen, Schiffstypen und Missionen – das ist die Wiedergutmachung, mit der sich die Spieldesigner von Ascaron bei allen **Port Royale**-Käufern entschuldigen möchten, die mit technischen oder spielerischen Problemen zu kämpfen hatten. Also allen. Denn die ausgelieferte Version des **Patrizier 2**-Nachfolgers verursachte nicht nur auf bestimmten Hardware-Konfigurationen Probleme, sondern nervte auch mit Balancing-, KI- und Steuerungs-Problemen, die bereits per Patch (auf Heft-CD) korrigiert wurden. Inzwischen ist der Mix aus **Patrizier 2** und **Pirates** auf den meisten Systemen gut spielbar.



VIER FRAGEN AN DEN HERSTELLER



DANIEL DUMONT ist der Spieldesigner von Port Royale

PC Games: Darf man sich auf ein „richtiges" Add-on (zusätzlich zum kostenlosen) freuen?

Dumont: „Wir würden uns wohl eher auf einen zweiten Teil als auf ein Add-on einlassen, da sich unsere Ideen in einem einfachen Add-on nicht verwirklichen lassen würden."

PC Games: Welches Feature hat euch am meisten Kopfzerbrechen bereitet?

Dumont: „Konzeptionell steckt die meiste Arbeit in der Spielwelt mit dem Handelssystem, den Piraten und Freibeutern, doch hier hatten wir ja schon Erfahrung aus **Patrizier 2**. Am meisten Kopfzerbrechen haben uns die Seeschlachten bereitet. Es hat lange gedauert – inklusive der Verbesserungen im Patch –, bis die KI vernünftig reagierte."

PC Games: Abstürze und Grafikkarten-Probleme sind eine Sache, spielerische Bugs (KI, Steuerung etc.) eine andere. Warum wurde die Spielbarkeit nicht ausreichend getestet?

Dumont: „Im Nachhinein hätten wir in der Schlussphase länger testen sollen. Unser Problem war, dass viele Balancing-Probleme erst sehr spät in der Entwicklung sichtbar wurden und die Maßnahmen kurz vor Release die Probleme eher vertieften als behoben. Leider war es aufgrund der Handelszusagen zu spät, noch die Notbremse zu ziehen."

PC Games: **Anstoß 3**, **Patrizier 2**, **Port Royale**: Warum gibt es ausgerechnet bei Ascaron-Spielen so viele Bug-Probleme?

Dumont: „Weil unsere Titel eine Spieltiefe aufweisen, die anderen Konkurrenzprodukten einfach abgeht, etwa die vollständig dynamische Handels-Engine von **Patrizier 2**. Geskriptete Programme lassen sich halt einfacher austesten, von anderen Genres mal ganz abgesehen, deren Testaufwand im Vergleich zu einem Titel wie **Anstoß 3** marginal ist."

Das Urteil der PC-Games-Leser: Stärken und Schwächen aus Lesersicht

+	−
1. Aufwendiges Handelssystem	1. Technische Bugs
2. Wunderschöne 2D-/3D-Spielwelt	2. Teils chaotische Seeschlachten
3. Originelle, vielfältige Missionen	3. Langweiliges Tutorial
4. Durchdachte Benutzeroberfläche	4. Dünne Atmosphäre
5. Wahlfreiheit Händler/Pirat	5. Viele ähnliche Gebäude

Die Meinung der PC-Games-Leser:

CHRISTIAN BEER (17), SCHÜLER AUS PLANEGG
„**Port Royale** war anfangs eine Enttäuschung für mich: Die Städte sehen alle gleich aus, dazu ein gurkiges Tutorial und die meiste Zeit spielt man auf der Karte. Aber nach ein paar Stunden Eingewöhnungszeit habe ich die Raffinessen entdeckt: Seeschlachten, Handelssystem und Missionen sind genial. Ein göttliches Spiel!"

MICHAEL KATHER (17), SCHÜLER AUS LANGERWEHE
„Eine gelungene Mischung aus **Pirates** und **Patrizier 2**! Die Grafik ist toll, besonders die Wellen. Und dass die Gebäude nur 2D sind, fällt nicht auf. Jedoch ist der automatische Schiffs-Kampf schlecht gemacht, da eine Flotte von drei Schiffen gegen ein kleines Schiff verliert. Alles in allem eines der besten Spiele im Genre."

MARIUS FELDMEIER (17), SCHÜLER AUS DORTMUND
„Gute Grafik, toller Soundtrack, doch vermisse ich eine richtige Story und Ämter, wie es sie in **Die Gilde** und **Patrizier 2** (mit Erweiterung) gibt. Dafür bietet **Port Royale** ein durchdachtes Wirtschaftssystem, clevere Seeschlachten und spannende, wenn auch nach einiger Zeit etwas eintönige Missionen. Ein würdiger Nachfolger!"

MATTHIAS NITZ (18), SCHÜLER AUS MÜNCHEN
„Das Spiel könnte ganz gut sein, wenn erstens nicht so viele Bugs im Spiel wären, zweitens die Seeschlachten besser gelungen wären und drittens das Spiel durch bessere Missionen eine längere Langzeitmotivation erzeugen könnte. So ist es nur ein billiger **Patrizier 2**-Abklatsch, der viel zu schnell auf den Markt geknallt wurde."

CHARTS

Die beliebtesten Strategiespiele der PC-Games-Leser:

Platz	Trend	Titel	Genre	Publisher
1	NEU 60%	Warcraft 3	Echtzeit-Strategie	Vivendi-Universal
2	NEU 8%	Der Industriegigant 2	Wirtschaftssimulation	Jowood
3	NEU 7%	Port Royale	Wirtschaftssimulation	Big Ben
4	▼ 7%	Die Gilde	Wirtschaftssimulation	Jowood
5	- 4%	Empire Earth	Echtzeit-Strategie	Vivendi Universal
6	▼ 4%	Civilization 3	Runden-Strategie	Infogrames
7	▲ 3%	Rollercoaster Tycoon	Aufbau-Strategie	Infogrames
8	- 2%	Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	Microsoft
9	▼ 2%	Heroes of Might & Magic 4	Runden-Strategie	Infogrames
10	▲ 2%	Stronghold	Aufbau-Strategie	Take 2

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

GRABENKÄMPFE Auf solchen Schlachtfeldern wechseln die Rollen von Angreifer und Verteidiger schnell.



1914: The Great War

Der Erste Weltkrieg war lange Zeit ein vernachlässigter Schauplatz für Strategiespiele. Jetzt können Hobby-Generäle **die Schlachten um Verdun, Flandern und Paris** nachspielen.

An das glücklose **Rim: Battle Planets** werden sich wohl nur eingefleischte PC-Kommandeure erinnern. Schade, denn das Runden-Strategiespiel der Bochumer Firma Trinode glänzte seinerzeit nicht nur mit abwechslungsreichen Missionen und einer ungewöhnlichen Story, sondern lieferte auch die 3D-Grafik und das Spielsystem für den Quasi-Nachfolger **1914: The Great War**. Der versetzt Sie zurück in den Ersten Weltkrieg. Aufseiten der französischen Armee (wo Sie später auch britische und amerikanische Einheiten kontrollieren) oder des deutschen Heeres führen Sie Soldaten, Kanonen, Panzer und Flugzeuge ins Gefecht. Je 15 Schlachten, einige historischen Vorlagen nachgestellt, haben die Szenario-Designer für die zwei Parteien gebastelt. Davon bekommen Sie allerdings nicht alle zu sehen, denn der Verlauf der Kampagne ändert sich je nachdem, wie gut Sie abschneiden. Wenn Sie sich besonders gut schlagen, rücken Sie mit der Reichswehr auf Paris vor oder bringen mit der Grande Armée Köln in Bedrängnis.

Auch Runden-Strategie-Rekruten haben die Steuerung schnell im Griff. Das Terrain lässt sich mit der Maus überfliegen, drehen und vergrößern. Mit einem Klick sind die Einheiten ausgewählt, Bewegungsradius und Feuerreichweite werden automatisch angezeigt. Gliederte **Rim** die Runden noch in Marsch- und Angriffsphase, wird in **The Great War** gleichzeitig gezogen und angegriffen. Sobald alle Aktionen abgeschlossen sind, ist der Gegner an der Reihe. Taktische Tiefe bekommen die Scharmützel weniger durch das 3D-Gelände – zwar haben etwa Artilleriestellungen auf erhöhten Positionen eine erweiterte Reichweite, da die Landschaft aber meistens flach ist, fällt das kaum ins Gewicht – als vielmehr durch das Schadensmodell. Je mehr Treffer eine Einheit einsteckt, desto weniger Kampfkraft bringt sie auf. Ein Panzer beispielsweise kann zunächst weniger weit ziehen, dann fallen die Kanonen aus und schließlich bleibt nur noch ein ausgebranntes Wrack zurück.

> Flieger taumeln vom Himmel, **Flammenwerfer brutzeln durch Schützengräben** - auf den 3D-Schlachtfeldern ist die Hölle los.

Da heißt es überlegen: Welcher Gegner ist am gefährlichsten, welcher am leichtesten zu knacken, schießt man erst das Feldgeschütz bewegungsunfähig oder zieht man doch besser dem MG-Nest die Zähne?

Ähnlich wie im Klassiker **Panzer General** gewinnen Ihre Streitkräfte mit jeder überstandenen Mission an Erfahrung, was in der Praxis größere Reichweite oder erhöhte Durchschlagskraft bedeutet. Ein paar Einheiten dürfen Sie in Ihre Kern-Armee aufnehmen und anstelle von unerfahrenen Truppen in kommenden Schlachten einsetzen. Sollten Sie allzu viele Veteranen verlieren, kann es in späteren Aufträgen schon mal haarig werden, aber machbar bleiben die Aufgaben immer.

Missionsziele gibt es zweierlei: Entweder sollen Sie gegnerische Stellungen besetzen oder schlicht die andere Seite in die Flucht schlagen. In den Grabenkämpfen, die das Bild des Ersten Weltkriegs bestimmten und auch in **1914** immer wieder auftauchen, lässt der leider nicht mit viel Grips, dafür aber doppelt und dreifacher Übermacht gesegnete Computer-Opponent vergebens Welle um Welle gegen Ihre Linien anrennen. Das ist bestenfalls zwei, drei Mal fordernd, danach stellt sich Routine ein. Glücklicherweise gibt es auch abwechslungsreichere Szenarios, etwa wenn Sie als deutscher General ein französisches Bergfort erobern oder mit der französischen Luftwaffe Jagd auf den Roten Baron machen. Manche Karte bekommen Sie zweimal zu Gesicht. So müssen Sie mal eine deutsche U-Boot-Basis in Flandern verteidigen, ein andermal auf der Gegenseite das Lager erobern. Wer sich durch beide Feldzüge gerungen hat, findet gut gemachte Multiplayer-Maps auf der CD, zwei davon für Kooperativ-Kommandeure.

Technisch ist **The Great War** kein Highlight. Zwar sieht man den Einheiten und den Umgebungen einige Detailarbeit an. Einen schnellen Rechenknecht vorausgesetzt, verschönern zudem hochauflösende Texturen und Kantenglättung das Feld der Ehre. Doch die Spezialeffekte und vor allem die Animationen bleiben weit hinter dem Machbaren zurück. RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL
1914: THE GREAT WAR

ENTWICKLER Trinode	**ANBIETER** Jowood
PREIS Ca. € 40,-	**TERMIN** 9. August 2002
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Leicht
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 4, Internet: 4, 1 Sp./Packung

70

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 – 900 – 1.400
Arbeitsspeicher: 64 MB, 128 MB, 256 MB, 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost, Standard, High-End, Luxus

PRO & CONTRA
+ Einfaches Schlachtensystem
+ Ausbalancierte Truppentypen
− Überhöhte Systemanforderungen
− Schwache Computergegner
− Wenig Abwechslung

GRAFIK	69%
SOUND	73%
STEUERUNG	80%
ATMOSPHÄRE	59%
SPIELDESIGN	72%
MEHRSPIELER	77%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **RIM** oder **COMBAT MISSION** mochten.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Ein solides Runden-Strategiespiel – trotz der anstrengenden Materialschlachten

Wenn der Computergeneral mal wieder vergeblich versucht, meine eingegrabenen Verbände zu überrennen, kann ich fast das „Hurra!" seiner Soldaten hören. Wie es die Geschichte lehrt, werden die Angreifer gestoppt, danach gehe ich selbst zur Attacke über. Die Grabenkämpfe des Ersten Weltkriegs setzt **1914** recht akkurat um – und genau darin liegt das Problem: Die Stellungsgefechte sind allzu statisch, statt mutig zu taktieren, arbeite ich die gegnerischen Pixeleinheiten ab. In den Missionen, in denen ich einmal nicht um jedes Schützenloch ringen muss, läuft **The Great War** dagegen zur Höchstform auf. Wenn ich Raum zum Manövrieren habe, wird das altmodische Runden-Strategiespiel zur echten Herausforderung. Mal ein Zangenangriff, mal mit Panzern ab durch die Mitte, mal räumt die Luftwaffe von hinten auf. Die Klasse des Quasi-Vorgängers **Rim** erreicht **1914** trotzdem nicht. Der hatte nicht nur mehr Abwechslung in den Aufträgen, sondern auch eine im Genre nach wie vor unerreichte Story.



DEJA VU Um diese Festung kämpfen Sie zweimal – einmal aufseiten der Belagerten, einmal auf der der Angreifer.



EXTRABLATT Zwischen den Aufträgen berichten Zeitungsausschnitte über den Kriegsverlauf.

SCHLACHTPLAN Kurze Animationen erläutern die vorgelesenen Einsatzbriefings.



Galileo the Game



GUTE FRAGE! In welchem Land das meiste Kupfer angebaut wird, wissen wir auch nicht. Abgebaut wird das meiste Kupfer jedenfalls in Chile.

Ratespiel für Naturwissenschaftler und notorische Besserwisser.

Es war ja nur eine Frage der Zeit, bis auch das **Galileo**-Quiz den Sprung von ProSieben auf die heimischen PCs schafft. Die ausgesprochen schlechte Präsentation dieses Produkts muss man eigentlich mal gesehen haben. Die drei Kandidaten wurden in den vier Posen normal, nachdenklich, erfreut und traurig fotografiert, grob ausgeschnitten und werden je nach Situation entsprechend vor dem Hintergrundbild eingeblendet. Sieht so schlecht aus, wie es klingt. Bis zu drei menschliche Spieler übernehmen die Kandidaten und müssen wie im Fernsehvorbild möglichst schnell und richtig auf Fragen (insgesamt 2.500) aus allen naturwissenschaftlichen Bereichen antworten. Die Schwierigkeit liegt für einen durchschnittlichen Abiturienten zwischen ganz einfach und anspruchsvoll. Raten muss man auch ab und zu mal, da die Fragen mitunter unpräzise und nicht eindeutig formuliert sind. In der Finalrunde stehen komplexere Aufgabe auf dem Programm: Sie lösen Buchstabenrätsel, kleine Rechenaufgaben und Logik-Puzzle, die Sie auch in üblichen IQ-Tests finden. Trotzdem empfehlen wir: Wenn Sie einen unterhaltsamen Wissenstest mit Freunden wollen, spielen Sie lieber das gute alte **Trivial Pursuit**. GEORG VALTIN

TESTURTEIL GALILEO THE GAME

ENTWICKLER Blitz Games
ANBIETER Blackstar
PREIS Ca. € 20,-
TERMIN Erhältlich
USK Ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 3 | Netzwerk: – | Internet: – | 3 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 350 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Sehr viele Fragen
+ Drei Spieler an einem PC
– Langweilige, technisch schwache Präsentation
– Teils unpräzise Fragestellungen

31

GRAFIK	9%
SOUND	3%
STEUERUNG	41%
ATMOSPHÄRE	1%
SPIELDESIGN	26%
MEHRSPIELER	45%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **WER WIRD MILLIONÄR?** oder **YOU DON'T KNOW JACK** mochten.

Gut Gemischt 2

Mischen impossible: Den Schwarzen Peter hat eindeutig der Käufer.



UNGLAUBLICH Ein Schachcomputer gewinnt gegen Kasparow, aber die KI von Gut Gemischt nicht beim Mau-Mau.

REIZLOS Skat macht bei Bier und Schummerlicht immer noch den meisten Spaß – da denken die Gegner wenigstens mit.

„Sechs brandneue Kartenspiele!", verspricht die Verpackung von **Gut Gemischt 2**. Fragt sich nur, für wen. Caesar? Oetzi? Einen Ureinwohner der Fidschi-Inseln? Der durchschnittliche Mitteleuropäer kloppt normalerweise schon seit ein paar Jahren **Skat**, zockt **Rommé** auf dem Kaffeekranz von Tante Frieda, hat **Solitaire** bei Windows vorinstalliert und **Mau-Mau** schon mit der Oma gespielt. Und dass sich hinter **17+4** keine 21 Leute involvierende Sexualpraktik verbirgt, ist eigentlich auch kein Geheimnis. Von den sechs Spielen macht dann auch nur **Skat** anfänglich Laune – wer beschummelt schon gerne seinen Computer oder spielt **Blackjack** gegen sich selbst? Die Skat-Fassung würde als Trainingsmöglichkeit für den Stammtisch auch beinahe den Kauf des kompletten Bundles rechtfertigen – wenn sich die eigentlich solide KI nicht ein paar derbe Patzer erlauben würde. So verheizen die virtuellen Gegner mit Vorliebe hohe Trümpfe, bevor ihnen einfällt, dass ein Bube die Sache auch punktesparender hinbekommen hätte. Und dass es bei einem Null-Spiel darum geht, keinen Stich zu machen, hat ihnen auch keiner gesagt. Aber wer weiß? Vielleicht kannten die **Skat** ja noch nicht ist. Ist schließlich brandneu ... JOCHEN GEBAUER



TESTURTEIL GUT GEMISCHT 2

ENTWICKLER bvm
ANBIETER Eidos
PREIS Ca. € 20,-
TERMIN Erhältlich
USK Ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 | Netzwerk: 4 | Internet: 4 | 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 350 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Skat ist ganz lustig ...
– ... aber nicht mit dieser KI
– Der Rest ist gar nicht lustig
– Spartanische Optik

38

GRAFIK	24%
SOUND	18%
STEUERUNG	64%
ATMOSPHÄRE	7%
SPIELDESIGN	72%
MEHRSPIELER	85%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **GUT GEMISCHT** oder **SKAT 3000** mochten.



ESSEN FASSEN Schoko-Automaten, alte Pizzas und Brotrinden dienen den Micro Commandos als Nahrung.

SCHUTZ In der Basis sind Sie vor Angriffen sicher.

Micro **Commandos**

Aliens wollen die Welt erobern! Fehlt nur ein **masochistischer General.**

Projekt-Meeting bei Monte Cristo. Programmierer: „Wir hätten da dieses Echtzeit-Strategiespiel ...“ Chef: „Leute, denkt doch nach. **Warcraft 3, Empire Earth** – wer soll da unseres noch kaufen?" Marketing-Experte: „Kinder! Für die gibt's so was noch nicht. Wir bauen einfach ein paar Dinos ein, Außerirdische, Zeichentrick und so.“ Chef: „Geniale Idee! Jungs, haut in die Tasten.“

Ein halbes Jahr später. Vater: „Bitteschön, Sohnemann, für dich!“ Sohn (spielt): „Papa, warum fällt der da um?“ Vater (blättert im Handbuch): „Mal sehen. Ah, der brauch was zu essen.“ Sohn: „Jetzt ist er schon wieder umgefallen.“ Vater (blättert): „Er will in sein Haus, aber das hat keinen Strom.“ Eine Stunde später. Sohn: „Papa, das Spiel ist doof. Komm, wir zocken **Warcraft 3**!“

Anders gesagt: Mausgroße Außerirdische, die sich durch U-Bahnhöfe, Küchen und Garagen kämpfen, sich mit Katzen prügeln und Schokoriegel mopsen – das ist witzig, unverbraucht und trifft den Geschmack von Nachwuchsgenerälen. Die werden allerdings mit dem komplexen Ressourcenmanagement und dem steil ansteigenden Schwierigkeitsgrad völlig überfordert. Da hat jemand an der Zielgruppe vorbeiprogrammiert. RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL
MICRO COMMANDOS

ENTWICKLER Monte Cristo
ANBIETER Ubi Soft
PREIS Ca. € 35,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 6 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: -, Internet: -, 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 300 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Unverbrauchtes Szenario
+ Witzige Gegner
- Versorgungskette bremst Ablauf
- Für Kinder zu komplex
- Standard-Kommandos fehlen

GRAFIK	69%
SOUND	55%
STEUERUNG	43%
ATMOSPHÄRE	72%
SPIELDESIGN	68%
MEHRSPIELER	-

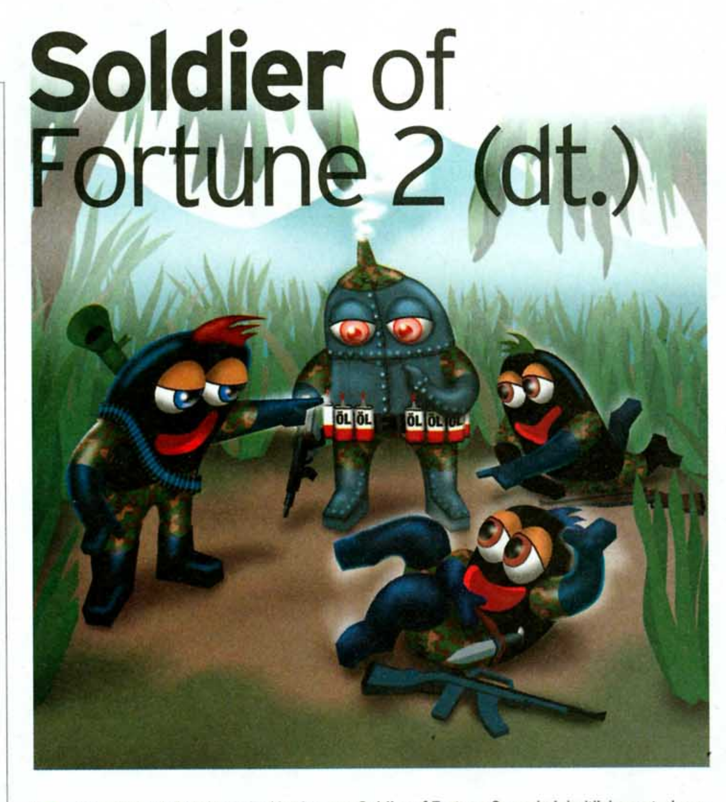
49

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **AIRFIX DOGFIGHTERS** oder **EXCALIBUG** mochten.


PREISWERT + KOMPETENT
600mal in Deutschland, 3000mal in Europa.
expert
Syberia
(USK o.A.)
Ein fantastisches Abenteuer in einer völlig neuen Grafikdimension!
Age of Wonders 2
(USK 12)
20 packende Szenarien voller Spannung und Wendungen führen durch das Reich der Phantasie im Zirkel der Zauberer!
JE 44.-€
Tropico Gold (USK 6)
Enthält Tropico und Paradise Island Addon, Brady Hint Guide (ENGLISCH), Making of Dokumentation (ENGLISCH), 12 neue Szenarien!
Destroyer Command (USK 12)
Zwei Spiele - Ein Schlachtfeld: Packende Einzelspieler-Kampagnen und ein revolutionärer Online-Multiplayer-Modus mit Silent Hunter 2!
JE 29.-€
Silent Hunter 2 (USK 12)
Die neueste U-Boot-Simulation der legendären Silent Hunter-Serie!
Thrills and action!
Der Anschlag (USK 16)
27.000 Atomwaffen ... und eine fehlt! Das Spiel zum Film!
Voraussichtlich ab 7.8. 2002 erhältlich!
34.-€
Wichtiger Hinweis:
Durch zentralen Einkauf und rationelle Lagerhaltung sorgen wir für günstige Preise. Sollte ein Gerät oder Spiel nicht verfügbar sein, beschaffen wir es Euch kurzfristig. USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

THOMAS WEISS [TW@PCGAMES.DE] CHRISTIAN MÜLLER [CM@PCGAMES.DE]

Soldier of Fortune 2 (dt.)



Das alte Leid: Die deutsche Version von **Soldier of Fortune 2** wurde inhaltlich so stark verdreht, dass sie bei vielen Lesern in Ungnade fällt. Auffallend dabei ist, dass nicht der Wegfall von Gewalt und Blut bemängelt wird, sondern vor allem die grauen Robotergestalten und die abstruse Geschichte vom Paralleluniversum. Ansonsten zeigen die Reaktionen, dass Ego-Shooter der „alten Schule" nur noch bei wenigen Leuten gut ankommen. Vielmehr wünscht man sich scriptlastige 3D-Action mit Adventure-Elementen. Die ewigen Vorbilder: **Half-Life (dt.)** und **Deus Ex**.

FÜNF FRAGEN AN DEN HERSTELLER

PC GAMES: Gibt es John Mullins wirklich?

Activision: „Ja, es gibt ihn wirklich, er ist Major der US Army Special Forces im Ruhestand. Und er trägt in Wirklichkeit diesen Schnurrbart."

PC GAMES: Basieren denn die Missionen auf echten Einsätzen?

Activision: „Mullins war in Vietnam und trainierte später Soldaten, war als militärischer Berater tätig, außerdem schreibt er Erzählungen über seine Erlebnisse. Daher sind in das Gameplay sicher auch reale Erfahrungen mit eingeflossen, auch wenn die Missionen im Spiel nicht wirkliche echte Einsätze widerspiegeln."

PC GAMES: Wieso haben sich die Designer entschieden, einen so puristischen Shooter zu machen und keine Rätsel- und Adventure-Elemente einzubauen?

Activision: „**Jedi Knight II** ist vom gleichen Entwicklerstudio und hier gab es Leute, die sich über zu viele Rätsel beschwert haben. Gameplay ist also reine Geschmackssache."

PC GAMES: Warum ist die Einstellbarkeit der Gewaltdarstellung nicht auch in der deutschen Version enthalten?

Activision: „Wir überprüfen unsere Spiele immer in Hinblick auf die kulturellen Gegebenheiten und gesetzlichen Regelungen der Verkaufsgebiete. Natürlich sind gesetzliche Regelungen für uns bindend. Nach Beratungen mit dem Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland bieten wir daher eine deutsche Version an."

PC GAMES: Wer hatte die absurde Idee mit dem Parallel-Universum und den Androiden?

Activision: „Es handelt sich hierbei nicht um eine ‚absurde Idee', sondern um eine Anpassung an gesetzliche Regelungen; der Realitätsgrad des Spiels wurde durch die angesprochenen Veränderungen verringert, um dadurch die für den deutschen Markt nicht zulässige Gewaltdarstellung auf ein vertretbares Maß zu senken."

Würden Sie Soldier of Fortune 2 (dt.) weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser:
Die Stärken und Schwächen

+

1. Tolle Außenlevels
2. Realistische Animationen
3. Puristisches Spielprinzip
4. Gute Online-Optionen
5. Zufallsgenerator für Maps

−

1. Die eingedeutschte Fassung
2. Die seltsame Gegner-KI
3. Wenig Story und Atmosphäre
4. Hoher Schwierigkeitsgrad
5. Wenig Innovationen

Die Meinung der PC-Games-Leser:

KILIAN ULLMANN (16), SCHÜLER AUS WEIMAR
„Ein Spiel ohne Seele. Das trifft es. Trotz ordentlicher Grafik und guter Effekte bleibt das eigentliche Spielgefühl auf der Strecke. Immer derselbe Missionsablauf, immer dasselbe Spiel mit immer denselben Gegnern. Im Multiplayer ist das Herumhetzen mit den sehr gut simulierten Waffen schon erheblich besser – denn hier gibt es endlich andere Aufgaben abzuarbeiten."

MATTHIAS BESSE (17), SCHÜLER AUS WARBURGER-DÖSSEL
„**Soldier of Fortune 2** erfindet das Ego-Shooter-Genre sicherlich nicht neu. Ganz im Gegenteil: Die Story kann einen nie so richtig mitreißen und der Held der Geschichte besitzt nicht die Ausstrahlung eines Gordon Freeman aus **Half-Life (dt)**. Wenn man jedoch einen konventionellen Shooter sucht, ist man mit **Soldier of Fortune 2** gut bedient!"

ANDREAS FUHR (19), SCHÜLER AUS HEILIGENHAUS
„Ein Shooter der alten Schule: Man ballert auf alles, was sich bewegt, ohne sein Hirn anzustrengen. Allerdings in einer zeitgemäßen Verpackung. Was wirklich nervt, ist die Verunstaltung der deutschen Version. Ohne Blut kann man ja leben, aber die Atmosphäre leidet doch sehr unter den ‚grauen Robotern' und der Verlegung des Schauplatzes in ein Paralleluniversum."

DANIEL NOWIK (16), SCHÜLER AUS BAD NAUHEIM
„Dieses Spiel setzt einen Rekord in Sachen Realismus. Viele meinen, dass die Gewaltdarstellung nicht so exzessiv sein sollte, aber das ist aufgrund des Realismus notwendig. Für Zartbesaitete steht ein Gewaltregulator zur Verfügung, was ich sehr gut finde *(nur US-Version, Anm. d. Red.)*. Die Idee mit dem Missionsgenerator finde ich genial, so werden die Karten nie langweilig."

CHARTS

Die beliebtesten Actionspiele der PC-Games-Leser:

Platz	Tendenz	Anteil	Spiel	Genre	Hersteller
1	-	49%	GTA 3	Action	Take 2
2	-	11%	Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Ego-Shooter	Activision
3	▲	10%	Half-Life: Counter-Strike	Ego-Shooter	Vivendi-Universal
4	▼	8%	Medal of Honor: Allied Assault	Ego-Shooter	Electronic Arts
5	-	7%	Soldier of Fortune 2 (dt.)	Ego-Shooter	Activision
6	-	5%	Deus Ex	Action-Adventure	Eidos
7	-	3%	Operation Flashpoint	Taktik-Shooter	Codemasters
8	▲	2%	Aquanox	SciFi-Action	Fishtank
9	▼	2%	C&C Renegade	Ego-Shooter	Electronic Arts
10	▲	2%	Zanzarah	Action	THQ

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

V-80 Der russische Hubschrauber ist eines der wenigen neuen Vehikel im Spiel. Leider gibt es in der Kampagne keine Gelegenheit, in die fliegende Festung zu klettern.

ZIEL ERFASST Zu Beginn verfügt der Widerstand über keine Panzerfahrzeuge – das ändert sich schnell bei einem Überfall auf eine sowjetische Reparaturwerkstatt.





TIPPS&TRICKS

Operation Flashpoint Resistance

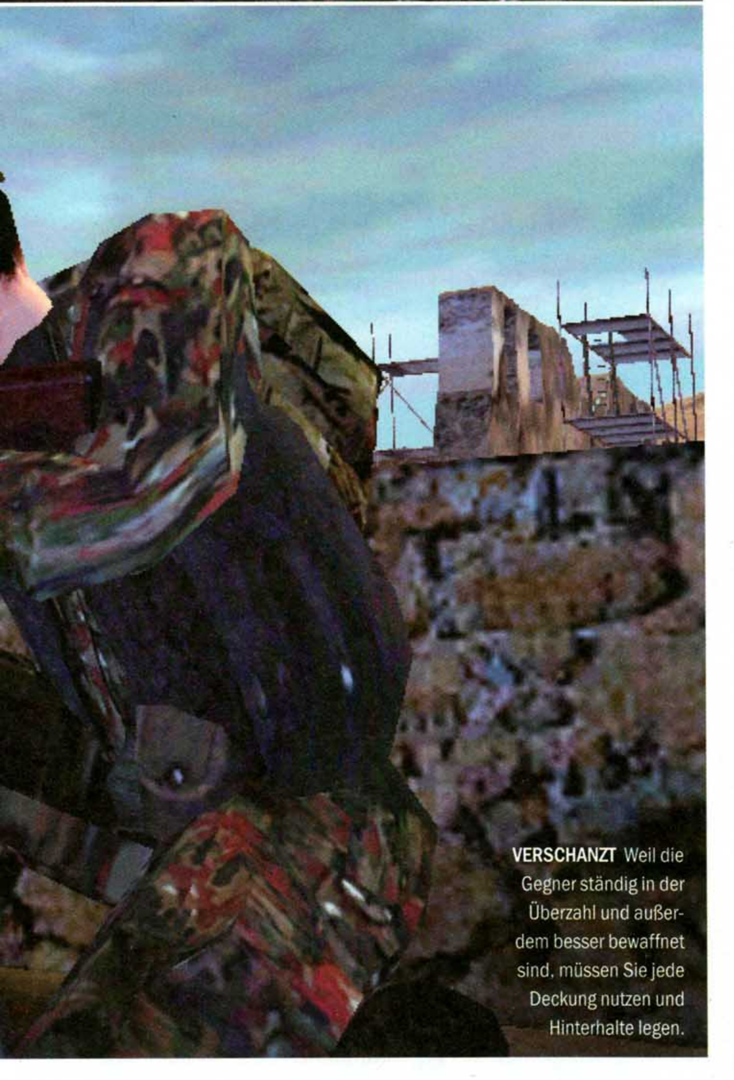
Sie sind für die US-Army ins Feld gezogen, haben als Rotarmist im Dreck gelegen. **Jetzt ruft der Widerstand** zu den Waffen.

Als die Widerstandskämpfer kommen, um den alten Soldaten um Hilfe zu bitten, schickt er sie nach Hause. Als sie das nächste Mal an seine Tür klopfen, helfen ruhige Worte nicht mehr weiter. Sowjet-Kommandos verfolgen sie zur Farm von Victor Troska. Jetzt muss er sich entscheiden: Wird er zum Rebellen oder zum Verräter?

Vor diesem Wendepunkt erzählt das vermutlich längste In-Game-Intro der Spielehistorie die Hintergrundgeschichte von **Resistance**, die zeitlich vor den Ereignissen des Hauptprogramms angesiedelt ist. Im zweiten Add-on zum Taktik-Hammer **Operation Flashpoint** überfällt die Rote Armee das kleine Eiland Nogova, unweit der bestens bekannten Inseln Malder, Everon und Kolgujev. Die lokalen Streitkräfte kapitulieren sofort, nur eine kleine Guerilla-Bande leistet noch Widerstand. Ohne schwere Waffen, Fahrzeuge und Führung wenden sie sich Hilfe suchend an Troska, einen Ex-Offizier, der noch immer Kontakte zur US-Army pflegt. Doch der hat sich geschworen: „Nie wieder Krieg!" Erst als sich ein Widerstandskämpfer blutend und die Verfolger im Nacken zum Landsitz des alten Haudegens schleppt, kann sich dieser nicht mehr länger aus dem Konflikt heraushalten. Wenn die Sowjets den Verwundeten in die Finger bekommen, droht ihm der sichere Tot. Versteckt Victor den Flüchtenden weiterhin, werden die Soldaten wahllos Zivilisten exekutieren.

Jetzt sind Sie am Zug: Entweder Sie schnappen sich die AK-47 in der Scheune und bekämpfen die Soldaten oder Sie verraten den Guerillero. Im ersten Fall schlagen Sie sich unwiderruflich auf die Seite der

ALTER BEKANNTER General Guba, Erzbösewicht aus Operation Flashpoint, mimt auch in Resistance den Fiesling.



VERSCHANZT Weil die Gegner ständig in der Überzahl und außerdem besser bewaffnet sind, müssen Sie jede Deckung nutzen und Hinterhalte legen.

Resistance, im zweiten rekrutieren die Russen Victor. Wie schon in **Operation Flashpoint** gabelt sich der Verlauf der Geschichte an einigen Stellen, allerdings findet er stets schnell wieder zum Hauptplot zurück. Falls Sie sich zum Beispiel anfangs auf die Seite der Angreifer schlagen, bekommen Sie in der nächsten Mission noch einmal Gelegenheit, die Fronten zu wechseln. Nehmen Sie die nicht wahr, ist einfach Sense: Ihre roten „Freunde" lassen Sie hinterrücks ermorden.

Also auf in den Untergrund! Dort wartet gleich zu Beginn eine böse Überraschung. Anders als in den beiden vorangegangenen Kampagnen verfügen Sie bei **Resistance** anfangs nur über eine Hand voll Panzerfäuste und ein paar alte Sturmgewehre. Das Arsenal aufzustocken, ist dann auch eine der ersten Aufgaben. Während des gesamten Feldzugs führt das Pro-

So spielt sich Resistance

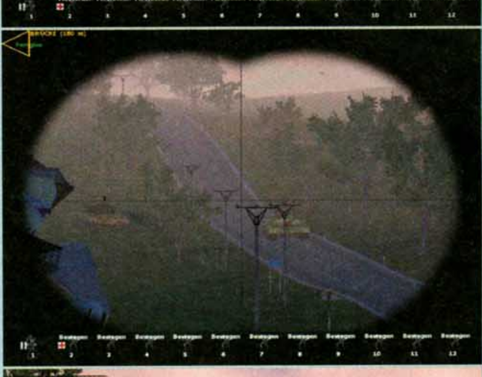
Indem sie eine Brücke zerstören, wollen die Rebellen einen Außenposten der Russen vom Nachschub abschneiden. Wie das gelingt, lesen Sie hier.



Auf einem Berg oberhalb des Flusstales sind Scharfschützen in Stellung gegangen, die auf Befehl das Feuer auf die Brückenwache eröffnen.



Per Funk fordert Victor Troska Panzerunterstützung an. Die beiden Tanks beharken aus sicherer Entfernung das Dorf und die Besatzer.



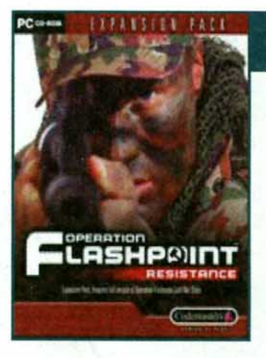
Nachdem sich im Tal immer noch Truppen verschanzt haben, rollen die Panzer an und geben Troskas Einsatztruppe beim Vorrücken Feuerschutz.



Fliegerdeckung! Ein russischer Hind-Helikopter versucht, den Vorstoß aufzuhalten. Glücklicherweise finden sich im Lager auch Flugabwehrwaffen.



Nachdem auch der letzte Widerstand gebrochen ist, gilt es nur noch, drei Minen am Brückenpfeiler festzumachen, und die Mission ist gewonnen.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- Neue Kampagne mit 18 Missionen (plus zwei Alternativeinsätze)
- Komplett neues Einsatzgebiet
- Verbesserte Grafik
- Optimierter Mehrspielerprogrammcode und neue Missionen
- Erweiterter Editor
- Neuer Hubschrauber: V-80
- Drei Pistolen

Zahlen & Fakten

Genre:	Taktik-Shooter
Vergleichbare Spiele:	Team Factor, Ghost Recon
Entwickler:	Bohemia Interactive
Vom gleichen Entwickler:	Operation Flashpoint
Publisher:	Codemasters
Adresse des Publishers:	Rosenheimer Str. 139, 81671 München
Telefon des Publishers:	+44 (0) 1926-816065 (Großbritannien)
Offizielle Website:	www.bistudio.com/resistance
Website des Publishers:	www.codemasters.de
Website des Entwicklers:	www.bistudio.com
Beste Fansite:	www.operation-flashpoint.de
Telefon-Hotline (Kosten):	+44 (0) 1926-816065 (Großbritannien)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 30,-
Inhalt der Packung:	1 CD, zehnseitiges Handbuch
Sprache Spiel/Handbuch:	Deutsch (Stimmen englisch)
Durchschnittliche Spieldauer:	25 Stunden

Leistungs-Check

Im Vergleich zum Hauptprogramm sind die Systemanforderungen ein ganzes Stück gestiegen. Mit 128 MByte RAM oder weniger werden Sie an **Operation Flashpoint: Resistance** keinen Spaß haben. Erst ab 256 MByte, einem Prozessor der Gigahertz-Klasse und einer Grafikkarte vom Schlage einer Geforce2 GTS kommt Freude auf. Indem Sie die Klangqualität herunterregeln, können Sie einige Prozent Leistung gewinnen.



WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal

MINIMALE DETAILS – 640 x 480

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce256	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 MX	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Kyro II	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo5	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal
Geforce2 GTS	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Pro	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Ultra	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce3	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MINIMALE DETAILS – 800 x 600

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce256	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 MX	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Kyro II	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo5	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal
Geforce2 GTS	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Pro	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Ultra	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce3	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MINIMALE DETAILS – 1.024 x 768

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Geforce256	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 MX	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Kyro II	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Voodoo5	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Optimal
Geforce2 GTS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Geforce2 Pro	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Geforce2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Geforce3	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal

MAXIMALE DETAILS – 640 x 480

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce256	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 MX	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Kyro II	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo5	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Akzeptabel
Geforce2 GTS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 Pro	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce3	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel

MAXIMALE DETAILS – 800 x 600

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce256	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 MX	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Kyro II	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo5	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Akzeptabel
Geforce2 GTS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 Pro	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce3	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel

MAXIMALE DETAILS – 1.024 x 768

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Geforce256	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 MX	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Kyro II	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo5	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Akzeptabel
Geforce2 GTS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 Pro	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce3	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel

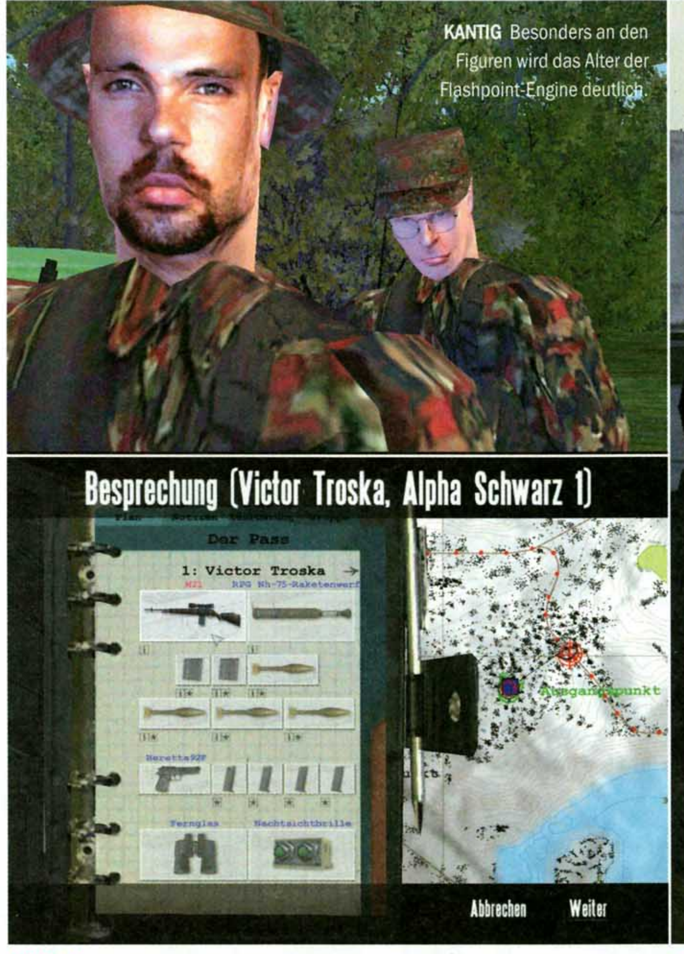


ÜBERRASCHUNG
Die Gegner verhalten sich generell sehr aggressiv. In einigen Einsätzen bekommen die Rebellen es mit Elitesoldaten zu tun.

gramm Buch über jede eroberte Waffe und jedes verschossene Magazin. Vermasseln Sie beispielsweise den Überfall auf ein Panzerdepot, müssen Sie in der folgenden Mission mit zwei rostigen T-55 vorlieb nehmen, statt mit stärkeren T-72 ins Gefecht zu rasseln. Auch auf Ihre Mitstreiter sollten Sie gut Acht geben. Anders als noch im Original-**Flashpoint** sind Sie vom Start weg Truppenführer und kommandieren bis zu elf Untergebene. Mit jedem erfolgreichen Einsatz klettern die KI-Kameraden auf der Erfahrungsleiter eine Stufe höher. Kein Rekrut kann einen gefallenen Veteranen ersetzen.

Zwar stehen große Landeoperationen oder Luftschläge nicht auf dem Programm – die meiste Zeit sind Victor und seine Leute zu Fuß oder im LKW unterwegs –, die 18 Missionen des Feldzugs (plus zwei Alternativaufträge) sind dennoch vielfältiger als die aus dem ersten Add-on **Red Hammer**. Die Handlungsfreiheit ist ungeschlagen. Ob Sie beispielsweise einem Munitionskonvoi der Roten Armee in den Bergen mit Minen und MG auflauern oder sich in einen T-72 schwingen und auf die Jagd gehen – Ihre Entscheidung. Ob Sie als Einzelkämpfer in eine Feindbasis schleichen, sich dort den erstbesten Panzer krallen und aufräumen oder ob Sie einen Großangriff mit zwölf Soldaten starten – Ihre Entscheidung. In fast jedem Einsatz führen mehrere Wege zum Ziel. Oft stehen Unterstützungstruppen bereit, die etwa gegnerische Stellungen mit Mörsergranaten beharken, einen Panzervorstoß starten oder Ihnen mit Scharfschützen Deckung geben.

Während die Story bei **Red Hammer** etwas zu kurz kam, haben sich die Designer bei **Resistance** viel Mühe gegeben. Die Missionen werden von zahlreichen langen Zwischensequen-



KANTIG Besonders an den Figuren wird das Alter der Flashpoint-Engine deutlich.

ARSENAL Bevor Sie mit Scharfschützengewehr und Panzerfaust auf die Pirsch gehen dürfen, vergehen einige Missionen. Munition bleibt die ganze Zeit knapp.

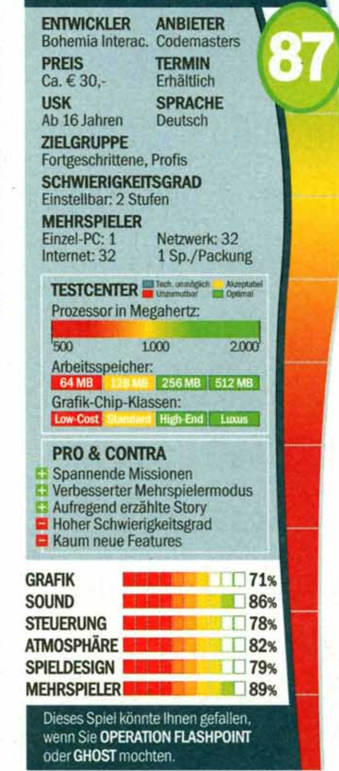


PLATTENBAUTEN Auf Negova wechseln sich Betonbunker im Plattenbaustil und malerische Landhäuser ab. Große Städte kommen allerdings nicht vor.

zen zusammengehalten, die den anfangs aussichtslos erscheinenden Kampf des Inselvolks gegen die russischen Besatzer dokumentieren. Bis zum dramatischen Finale und dem nachdenklichen Abspann stehen weit über eine Stunde Videos auf dem Programm, die die Szenario-Designer mit dem Editor in der Spiel-Grafik „gefilmt" haben.

Auch an die Mehrspielerfraktion haben die Entwickler bei Bohemia Interactive gedacht. **Operation Flashpoint: Resistance** macht in Onlineschlachten dank des überarbeiteten Netzwerk-Codes eine bessere Figur. Hobby-Leveldesigner werden sich darüber hinaus über die neuen Optionen im Editor und die Texturendarstellung freuen. Die groß angekündigten Verbesserungen an der Grafik entpuppen sich dagegen bei näherer Betrachtung als heiße Luft. Zwar sieht die Landschaft dank zusätzlicher Objekte wie Büsche, Steine und Gräsern und hochauflösender Texturen lebendiger aus als zuvor. Die minimal höheren Details kosten aber extrem viel Rechenpower. Wer die Grafikeinstellungen auf „Maximal" setzt, kann sich selbst mit einer Luxusmaschine oberhalb der zwei Gigahertz auf eine Dia-Show gefasst machen.

RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL
OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE

87

ENTWICKLER Bohemia Interac.
ANBIETER Codemasters
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 2 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 32, Internet: 32, 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Akzeptabel / Unzumutbar / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Spannende Missionen
+ Verbesserter Mehrspielermodus
+ Aufregend erzählte Story
− Hoher Schwierigkeitsgrad
− Kaum neue Features

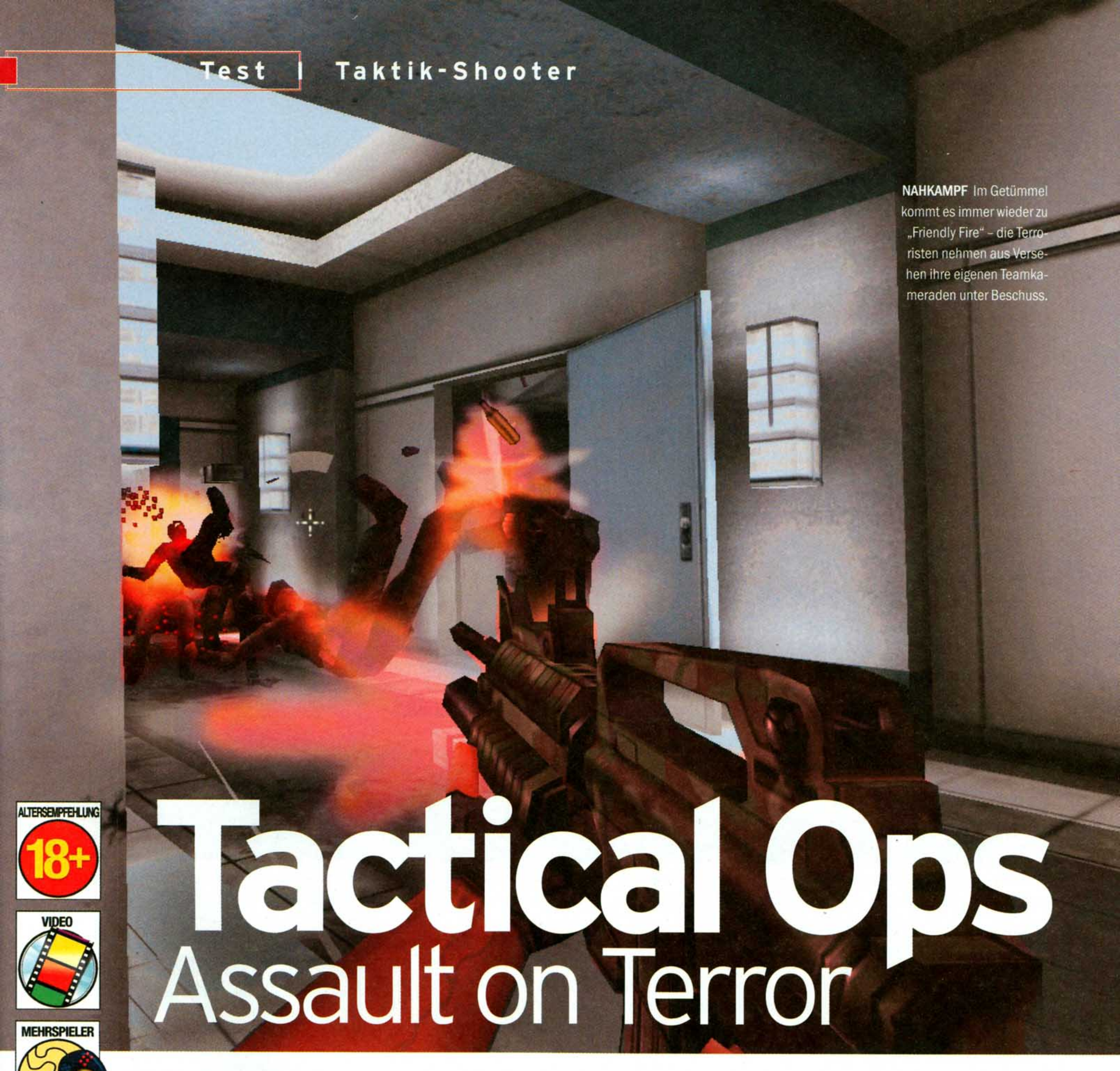
GRAFIK	71%
SOUND	86%
STEUERUNG	78%
ATMOSPHÄRE	82%
SPIELDESIGN	79%
MEHRSPIELER	89%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **OPERATION FLASHPOINT** oder **GHOST** mochten.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

Vive la Résistance! Mit dem Add-on schwingt sich **Operation Flashpoint** zu neuen Höhenflügen auf.

Resistance lässt all das wieder aufleben, was mich vor einem Jahr nächtelang an **Operation Flashpoint** gefesselt hat: die beklemmende Atmosphäre, die gigantischen Schlachtfelder, die dramatischen Missionen, das „Mittendrin"-Gefühl. Das Waffenmanagement zwingt mich zudem zumindest am Anfang zu völlig neuen Taktiken: Ich kann mich eben nicht mehr mit einem Scharfschützengewehr auf einem Berg verschanzen und die gegnerischen Positionen aus sicherer Entfernung unter Feuer nehmen. Und die computergesteuerten Kameraden werden mir mit der Zeit zu treuen Freunden. Mehr als einmal habe ich einen Einsatz neu gestartet, weil ein Veteran, mit dem ich schon manche Schlacht geschlagen hatte, von einer Kugel erwischt wurde. Womit wir auch bei den Schwächen von **Resistance** angelangt wären: Dass es immer noch keine vernünftige Speicherfunktion gibt, ist unverzeihlich. Und so gut die Zwischensequenzen auch sein mögen, gerade da merkt man der Grafik ihr Alter an, trotz der Frischzellenkur. Für mich ist **Resistance** ein würdiger Abschluss der **Flashpoint**-Saga.



NAHKAMPF Im Getümmel kommt es immer wieder zu „Friendly Fire" – die Terroristen nehmen aus Versehen ihre eigenen Teamkameraden unter Beschuss.

Tactical Ops
Assault on Terror

Ein Online-Shooter wie ein Schwarzenegger-Streifen: **temporeich, aktionsgeladen, mit aufregenden Schauplätzen**, gleißenden Explosionen und Hollywood-Realismus.

Mit dem Genrekollegen **Counter-Strike** verbindet **Tactical Ops: Assault on Terror** mehr als eine Gemeinsamkeit. Beide haben als Zeitvertreib für spielebegeisterte Hobbyprogrammierer begonnen – Ersteres als Mod für **Half-Life** (dt.), Letzteres als Mod für **UT** – und schließlich als Vollversion den Sprung in die Händlerregale geschafft. In beiden Taktik-Shootern treten Tag für Tag Terroristen und Sondereinsatzkommandos via Internet gegeneinander an. **TacOps** bietet zwei Teams mit bis zu acht Spielern auf satten 33 Karten reichlich Platz zum Austoben. Von der Bohrinsel über fernöstliche Tempelanlagen bis hin zu heruntergekommenen Hinterhöfen ist alles dabei. Mal sollen die Polizisten ein Haus stürmen und Geiseln befreien, ein andermal muss das Terror-Team eine Bombe platzieren. Auf vielen Maps finden sich außerdem alternative Einsatzziele, etwa ein Türschloss zu knacken oder einen Hebel zu betätigen, damit Verstärkung eintrifft. Genau wie in **CS** werden die Scharmützel rundenweise ausgetragen. Zu Beginn öffnet der Waffenshop, in dem sich neben diversen Schießprügeln auch Helme, Panzerwesten und Granaten finden. Das dafür nötige Bargeld bringen neben erfüllten Aufgaben und ausgeknipsten Gegenspielern auch versteckte Extras ein – vorausgesetzt, man überlebt die Mission. Wer ins Gras beißt, ist bis zur nächsten Runde zum Zuschauen verurteilt.

Nahezu alle Karten sind hervorragend ausbalanciert, verschaffen also keinem der beiden Teams Vorteile. Die neuen, von den Leveldesignern eigens für die Verkaufsversion geschaffenen, stehen den bewährten Karten der nach wie vor kostenlosen Download-Ausgabe in nichts nach. Dank der aktuelleren Grafik-Technik sieht das Ergebnis besser aus als beim großen Konkurrenten, wenn auch die Bewegungen der Spielfiguren sehr gekünstelt wirken.

Und doch ist **Assault on Terror** mehr als ein „**CS** mit **UT**-Engine". Während **CS** zum Beispiel immer realistischer wird, setzen die Macher von **Tactical Ops** auf Dauerfeuergefechte

MALERISCH Die Leveldesigner haben ausnahmslos sehr schöne und gut ausbalancierte Karten geschaffen; im Bild ein altes Kloster.

HECKENSCHÜTZE Die Scharfschützengewehre sind nicht einfach einzusetzen, aber effektiv.

SHOPPING Gegen Bares hält der kleine Waffenladen jede erdenkliche Ausrüstung bereit.



FOLLOW ME Die Wegfindungsroutinen der Geiseln lassen noch zu wünschen übrig.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Eine interessante Alternative zu **Counter-Strike**

TacOps oder **CS**? Das ist wie Pepsi oder Coke: eine Geschmacksfrage. Mir haben die Matches genauso viel Spaß gemacht wie die allabendliche Partie **Counter-Strike**. Die Karten und Waffen sind – vielleicht bis auf das zu günstige M-60 Maschinengewehr – beinahe perfekt ausbalanciert, die Verbindung zu den Online-Servern klappt reibungslos und die Community ist kleiner, dafür aber auch eingeschworener als bei **Counter-Strike**. Warum ich trotzdem bei **CS** bleibe? Weil der Klassiker für mich genau die richtige Mischung aus Action und Realismus bietet. **Tactical Ops** ist mir einen Tick zu schnell, zu bleihaltig und das Waffen-Feedback zu undeutlich. Demgegenüber stehen die bessere Optik, die verschiedenen Feuermodi und die einfallsreicheren Levels. Wenn Sie eine Alternative zu **Counter-Strike** suchen, liegen Sie bei **TacOps** genau richtig.

und Hechtsprünge. Die Spielfiguren hüpfen wie Kängurus über Rolltreppen und Mauern, rennen durch Gänge und Hallen und schießen dabei, was die Knarre hergibt. Zwar sind die eingebauten Bleispritzen, von

> Tactical Ops ist **mehr als nur ein Counter-Strike mit Unreal-Engine**. Das Spielgefühl ist sehr viel actionbetonter.

Pistolen über Schrotflinten bis hin zum Sturmgewehr mit Granatwerfer, echten Vorbildern nachempfunden, die Feuergefechte sind aber von Realismus-Schwergewichten wie **Operation Flashpoint** meilenweit entfernt. Wenn die Wummen auch nicht so stark verziehen wie bei der Konkurrenz, will der Umgang dennoch gelernt sein. Jede Waffe hat ihre Eigenheiten bezüglich Reichweite, Geschwindigkeit und Rückstoß und oft verschiedene Feuermodi. Wer einfach hirnlos ballern will, ist fehl am Platz. Teamgeist und die bessere Taktik entscheiden.

Anders als die **CS**-Macher haben die **TacOps**-Entwickler ihrem Baby einen Offline-Modus spendiert, in dem angehende Polizisten und böse Buben den Internet-Einsatz trainieren können. Die computergesteuerten Bots, die dann die Rolle der menschlichen Mitspieler übernehmen, taugen jedoch wirklich nur als Sparringspartner. Sie mögen treffsicher sein, bleiben aber selbst im höchsten Schwierigkeitsgrad oft mitten im Level stecken oder brennen ihren Teamkollegen eine Ladung Schrot auf den Pelz.

Zwar blieb unserer Vollversion (V 3.20) der Zugang zu Internet-Matches (V 3.15) versperrt, das soll sich aber bis zum Erscheinungsdatum Ende August noch ändern. Mit der flugs heruntergeladenen Gratis-Variante funktionierten die Online-Schlachten dafür umso besser. Dank des bewährten **UT**-Netzcodes reicht ein ISDN-Anschluss für lagfreies Spielvergnügen. RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL
TACTICAL OPS

ENTWICKLER Kamehan Studios | **ANBIETER** Infogrames
PREIS Ca. € 20,- | **TERMIN** 29.08.2002
USK Ab 18 Jahren | **SPRACHE** Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Internet: 16, Netzwerk: 16, 1 Sp./Packung

82

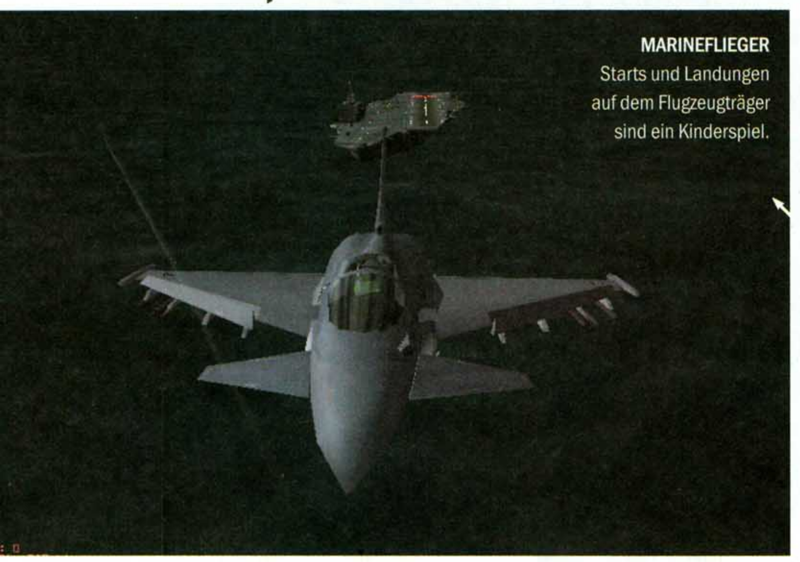
TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 300 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Ausbalancierte Waffen
+ Schöne Karten
+ Viele Waffen
– Offline-Modus nur Alibi
– Veraltete Grafik

GRAFIK	71%
SOUND	72%
STEUERUNG	89%
ATMOSPHÄRE	21%
SPIELDESIGN	73%
EINZELSPIELER	32%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **COUNTER-STRIKE** oder **GLOBAL OPERATIONS** mochten.

Eurofighter Typhoon Operation Icebreaker



MARINEFLIEGER Starts und Landungen auf dem Flugzeugträger sind ein Kinderspiel.

Mit **einem neuen Feldzug** ausgestattet, hebt der Jäger 90 noch einmal ab.

Als Action-Flugsimulation ist **Eurofighter Typhoon** auch über ein Jahr nach Erscheinen noch ungeschlagen. Sei es die simple Steuerung, sei es die jedes Mal anders verlaufende, dynamische Kampagne, seien es die fordernden Missionen oder die motivierenden Zwischensequenzen – keine andere Simulation fesselt Hobbypiloten so fest an den Flightstick. Dieser Tage erscheint der Vorzeigeflieger in einer Gold-Version, die neben dem Hauptprogramm das sonst nur im Internet erhältliche Add-on **Operation Icebreaker** mitbringt. In der neuen Kampagne muss die Typhoon-Staffel das im Original von den Russen überrannte Island von Flugzeugträgern aus zurückerobern. Zwar sind die neuen Missionen genauso gelungen wie die alten und selbst für Flieger-Asse eine Herausforderung, die Atmosphäre leidet aber unter den fehlenden Videosequenzen. Abgesehen von einigen Wettereffekten haben die Entwickler der schon vor einem Jahr angegrauten Engine keine Verbesserungen spendiert. Im Vergleich mit dem Schönling **IL-2 Sturmovik** sieht **Eurofighter Typhoon** ganz schön alt aus. Spaß macht's trotzdem. RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL
EF TYPHOON – ICEBREAKER

87

ENTWICKLER Rage	**ANBIETER** Rage
PREIS Ca. € 25,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger

SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen

MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 8, Internet: 8, 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 233 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Dynamische Kampagne
+ Story-Modus
+ Actionreiche Einsätze
+ Einfache Steuerung
– Add-on bringt kaum Neues

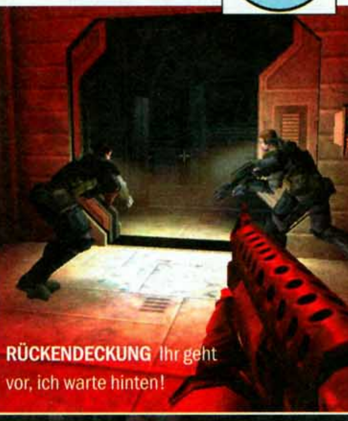
GRAFIK	58%
SOUND	69%
STEUERUNG	81%
ATMOSPHÄRE	80%
SPIELDESIGN	77%
MEHRSPIELER	70%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **JET FIGHTER 4** oder **COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2** mochten.

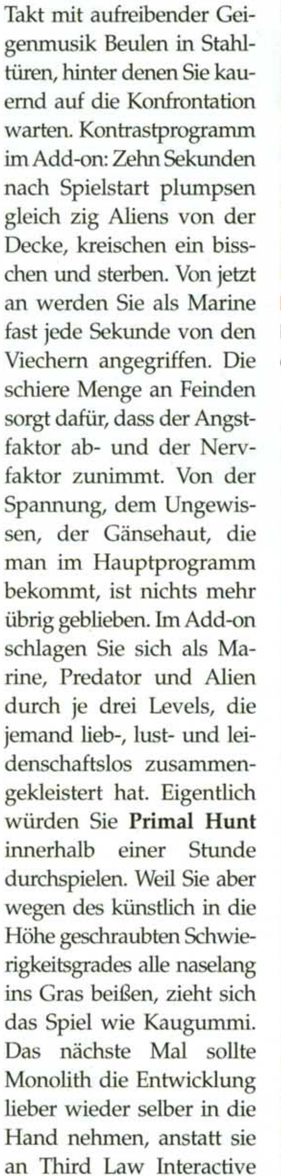
Aliens vs. Predator 2: **Primal Hunt**

ADD-ON

Primal Hunt schafft etwas Schwieriges: Es lässt **Aliens so harmlos wie Kuscheltiere** erscheinen.



RÜCKENDECKUNG Ihr geht vor, ich warte hinten!



Ein magischer Moment im Original: Aliens hauen im Takt mit aufreibender Geigenmusik Beulen in Stahltüren, hinter denen Sie kauernd auf die Konfrontation warten. Kontrastprogramm im Add-on: Zehn Sekunden nach Spielstart plumpsen gleich zig Aliens von der Decke, kreischen ein bisschen und sterben. Von jetzt an werden Sie als Marine fast jede Sekunde von den Viechern angegriffen. Die schiere Menge an Feinden sorgt dafür, dass der Angstfaktor ab- und der Nervfaktor zunimmt. Von der Spannung, dem Ungewissen, der Gänsehaut, die man im Hauptprogramm bekommt, ist nichts mehr übrig geblieben. Im Add-on schlagen Sie sich als Marine, Predator und Alien durch je drei Levels, die jemand lieb-, lust- und leidenschaftslos zusammengekleistert hat. Eigentlich würden Sie **Primal Hunt** innerhalb einer Stunde durchspielen. Weil Sie aber wegen des künstlich in die Höhe geschraubten Schwierigkeitsgrades alle naselang ins Gras beißen, zieht sich das Spiel wie Kaugummi. Das nächste Mal sollte Monolith die Entwicklung lieber wieder selber in die Hand nehmen, anstatt sie an Third Law Interactive (**Kiss: Psycho Circus**) abzugeben. THOMAS WEISS



REIZÜBERFLUTUNG Aha, ein Alien. Den Spieler kümmert das wenig, denn er wird damit regelrecht überschüttet.



TESTURTEIL
AVP 2: PRIMAL HUNT

59

ENTWICKLER Third Law Inter.	**ANBIETER** Vivendi Univers.
PREIS Ca. € 20,-	**TERMIN** August 2002
USK Ab 16 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen

MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 16, Internet: 16, 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 450 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Drei Spielfiguren
– Liebloses Leveldesign
– Wenig geskriptete Ereignisse
– Grafik unzeitgemäß

GRAFIK	72%
SOUND	80%
STEUERUNG	72%
ATMOSPHÄRE	59%
SPIELDESIGN	51%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SERIOUS SAM** oder **KISS: PSYCHO CIRCUS** mochten.

Britney's Dance Beat



ABLENKUNGSMANÖVER Die Videoclips sind das einzig Sehenswerte an Britney's Dance Beat.

Wer tanzen will, geht tanzen. **Wer Langeweile will, spielt Britney's Dance Beat.**

Britney hat eine Idee: ein Computerspiel, in dem der Spieler die Cursor-Tasten betätigen muss, damit die Figur auf dem Bildschirm zu tanzen anfängt. Über dieses Konzept hat sie sicher lange nachgegrübelt – und in der Praxis schaut das so aus: Der Spieler wählt einen von zehn Tänzern. Die Pixelfigur lassen Sie zappeln, indem Sie Anweisungen befolgen, die am Bildschirmrand auftauchen: Cursor runter, Cursor rauf, manchmal ein Druck auf die Leertaste. Die Schwierigkeit für das männliche Geschlecht wird sein, die Befehle mitzukriegen, denn im Hintergrund singt Britney ihre Musikvideos in verführerischen Posen. In Latex-Kleidung räkelt sie sich auf Holzböden und wirft ihre Mähne hin und her, im Schulmädchen-Outfit und mit zwei Zöpfchen hüpft sie auf und ab. Wer sich davon nicht ablenken lässt, spielt **Dance Beat** in einer halben Stunde durch. Was dann bleibt, ist erstens ein fader Nachgeschmack und zweitens die Erkenntnis, dass auch die gut gemeinten Tipps im Spiel nichts helfen: „Vergiss nicht, Spaß zu haben", heißt es da regelmäßig. THOMAS WEISS



TESTURTEIL
BRITNEY'S DANCE BEAT

ENTWICKLER	ANBIETER
Wright Entert.	THQ
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 30,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ohne	Englisch

ZIELGRUPPE
Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD
Nicht einstellbar: Leicht
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk: -
Internet: - 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 350 1.000 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB 128 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost Standard High-End Luxus

PRO & CONTRA
+ Bunte DVD-Verpackung
+ Mit Britney-Poster!
- Britney ist nur gerendert
- Ödes Spielprinzip

GRAFIK	28%
SOUND	65%
STEUERUNG	60%
ATMOSPHÄRE	40%
SPIELDESIGN	32%
MEHRSPIELER	-

20

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ELVIS** oder **DISNEYS DSCHUNGELBUCH** mochten.

Der König von Mallorca

König zu sein, das heißt: **Leute bestehlen, saufen, Frauen abschleppen** - laut diesem Spiel.



ZIEEEHEN! Mit den Cursortasten bewegen Sie den Strohhalm über die Fruchtstücke, um sich nicht frühzeitig zu übergeben. Lecker!

Es gibt Dinge, die sind so doof, dass sie schon wieder lustig sind. Und es gibt Dinge, die sind einfach nur doof: **Der König von Mallorca** zum Beispiel. Sie steuern einen unsympathischen Muskelprotz über die Ferieninsel und verdienen sich Geld für abendliche Touren. Die Möglichkeiten, die Taschen zu füllen, sind vielfältig: Sangria-Wettsaufen aus einem Eimer, Bikinis armer Mädchen nass spritzen und mit einer Zange vom Leib reißen oder Passanten auf der Straße ausrauben, indem Sie sie mit den Cursortasten umrennen und anschließend das Weite suchen. Wenn Sie damit durchkommen, entlocken Sie der Spielfigur ein schadenfrohes „Haha, ihr könnt mich alle mal!". König von Mallorca wird schließlich derjenige, der später die „besten" Frauen abschleppt: In einer Bar hockt Ihr doller Supermann dann und kippt sich vom Ersparten einen Drink nach dem anderen hinter die Binde. Dadurch werden die Damen angelockt, die Sie mit der Maus anschließend befummeln dürfen, aber nicht wollen. Warum, das müssen wir wahrscheinlich gar nicht mehr erläutern. Werfen Sie einfach einen Blick auf die Wertung. THOMAS WEISS



TESTURTEIL
DER KÖNIG VON MALLORCA

ENTWICKLER	ANBIETER
BWM Software	Modern Games
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 15,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 12 Jahren	Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD
Nicht einstellbar: Leicht
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk: -
Internet: - 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 400 1.000 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB 128 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost Standard High-End Luxus

PRO & CONTRA
- Hauptfigur ist ein Volltrottel
- Spielprinzip langweilt
- 15 Euro sind zu teuer

GRAFIK	15%
SOUND	33%
STEUERUNG	30%
ATMOSPHÄRE	2%
SPIELDESIGN	5%
MEHRSPIELER	-%

1

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SODBRENNEN** oder **MAGENSCHMERZEN** mochten.

Delta Force: **Task Force Dagger**



KUCKUCK Warum der Herr nicht schießt, können wir auch nicht erklären.

Rätsel um Novalogic: Was haben die Shooter-Macher denn bloß letztes Jahr getrieben?

An **Delta Force: Task Force Dagger** haben sie jedenfalls nicht gearbeitet. Der vierte Teil der Taktik-Shooter-Reihe ist ein einziges Déjà-vu-Erlebnis. Die Levels sehen noch genauso aus wie im ein Jahr alten Vorgänger: gigantische Sichtweite, Details gleich null. Die Gegnerschar ist strohdoof wie eh und je. Selbst die Missionen spielen sich gleich. Als Einzelkämpfer der US Army hetzen Sie in Afghanistan von Wegpunkt zu Wegpunkt, sammeln unterwegs Geheimdokumente ein, sprengen Flughafengebäude in die Luft und nieten vor allem reihenweise Taliban um. So weit, so geschmackvoll. 2001 haben die Aufträge noch Spaß gemacht. In der Ära **Flashpoint** wirkt **Task Force Dagger** einfach veraltet. Der Mehrspielermodus ist dagegen noch immer eine interessante Alternative zu **Counter-Strike** und Co. Auf Novalogics Internet-Servern laufen Team-Deathmatch- und Capture-the-Flag-Partien, die dank der gut ausbalancierten Waffen und Multiplayer-Karten mehr als einen Abend fesseln können. Das kann die Solokampagne nicht von sich behaupten. RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL DELTA FORCE: TF DAGGER

ENTWICKLER Novalogic
ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Englisch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Internet: 32, Netzwerk: 32, 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 400 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

61

PRO & CONTRA
- \+ Gute Multiplayer-Qualitäten
- \+ Hohe Sichtweite
- − Kaum Innovationen
- − Veraltete Grafik-Engine
- − Mäßige Gegner-KI

GRAFIK	50%
SOUND	59%
STEUERUNG	75%
ATMOSPHÄRE	48%
SPIELDESIGN	63%
MEHRSPIELER	78%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **COUNTER-STRIKE (DT.)** oder **TACTICAL OPS** mochten.

Tom and Jerry in Fists of Furry

Kater Tom und Katze Jerry prügeln sich. Und prügeln sich. Und prügeln sich ...



ZWECKENTFREMDUNG Das Nudelholz ist nicht nur eine beliebte Waffe genervter Ehefrauen. Auch Katzen hauen damit gerne zu.

Das Handbuch umschreibt das Spielziel von **Tom and Jerry** recht treffend: „Hau deinem Gegner einfach die @%&*#-Grütze aus der Rübe!“ In Küchen, Wohnzimmern und Vorgärten treten Sie zuerst als Tom oder Jerry gegen die Figuren aus der Zeichentrickserie an. Auf den bildschirmgroßen, dreidimensionalen Arenen – davon gibt es zehn Stück – rennen, springen und prügeln Sie, was die Tastatur hergibt. Ein Balken am oberen Bildschirmrand verrät, wie viel Lebensenergie Ihr Gegenüber intus hat. Stühle, die Sie schleudern, Schaufeln, mit denen Sie hauen, und Öfen, in die Sie Ihren Widersacher schubsen, sorgen dafür, dass besagter Balken ganz schnell leer wird. Wunderbar eingefangen wurde der Cartoon-Stil: Wenn Jerry mit einem Spaten auf Tom einschlägt, ist er hinterher platt wie Papier. Weniger gut umgesetzt hat man die Steuerung: Auf der Tastatur sind trotz des simplen Spielverlaufs viel zu viele Tasten belegt, eine Gamepad-Unterstützung fehlt völlig. Ist aber eigentlich auch egal, denn langfristig Spaß macht **Tom and Jerry** eh nicht: Der immer gleiche Spielablauf langweilt nach zehn Minuten. THOMAS WEISS



AUA MACHEN Sehen Sie den Regenschirm? Und viel wichtiger: Sehen Sie die Spitze in der Mitte? Jerry setzt zum Wurf an ...

TESTURTEIL TOM AND JERRY

ENTWICKLER Newkidco
ANBIETER Ubi Soft
PREIS Ca. € 25,-
TERMIN Erhältlich
USK Ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 2, Internet: -, Netzwerk: -, 2 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 233 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

38

PRO & CONTRA
- \+ Für fünf Minuten spaßig
- \+ Lustige Cartoon-Grafik
- − Immer gleicher Spielablauf
- − Komplizierte Steuerung
- − Nervtötender Sound

GRAFIK	33%
SOUND	43%
STEUERUNG	46%
ATMOSPHÄRE	34%
SPIELDESIGN	31%
MEHRSPIELER	41%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SHEEP, DOG 'N' WOLF** oder **MOORHUHN** mochten.

Bleiben Sie auf dem **Laufenden**

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön ein DVD-Laufwerk - bei nur € 39,- Zuzahlung.

Schicken Sie Ihr CD-ROM-Laufwerk in den Vorruhestand: Wer jetzt für PC Games (ab sofort Monat für Monat mit zwei CDs plus DVD) einen neuen Abonnenten wirbt, erhält gegen Zuzahlung von € 39,- ein nagelneues DVD-Laufwerk – ganz easy einzubauen und superschnell (16fach DVD-ROM/48-fach CD-ROM, ATAPI/E-IDE, Software DVD-Player PowerDVD). Dazu auf jeder PC-Games-DVD für Videos in Top-Qualität: die Trial-Version von WinDVD 3.1.



Laufwerk-Abbildung ähnlich

Abwicklung des Versands über

ALTERNATE™
Hardware | Software | Entertainment

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.
Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: www.pcgames.de

Angebot gilt nur für Deutschland, Österreich und die Schweiz.

❒ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit 2 CD-ROMs und DVD.
(€ 55,20/Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr)

❒ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (2 CD-ROMs und DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/Jahr (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/Jahr); Österreich € 116,40/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games und PC Games PLUS.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie bei € 39,- Zuzahlung (zzgl. Nachnahmegebühr):

DVD-Laufwerk (Art.-Nr. 002066)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games PLUS!

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)
Kreditinstitut:
Konto-Nr.
BLZ

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PG PR 01

PC Games im Abo:

Pünktlich
Keiner kriegt sie früher

Praktisch
Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag

Prominent
Europas großes PC-Spiele-Magazin

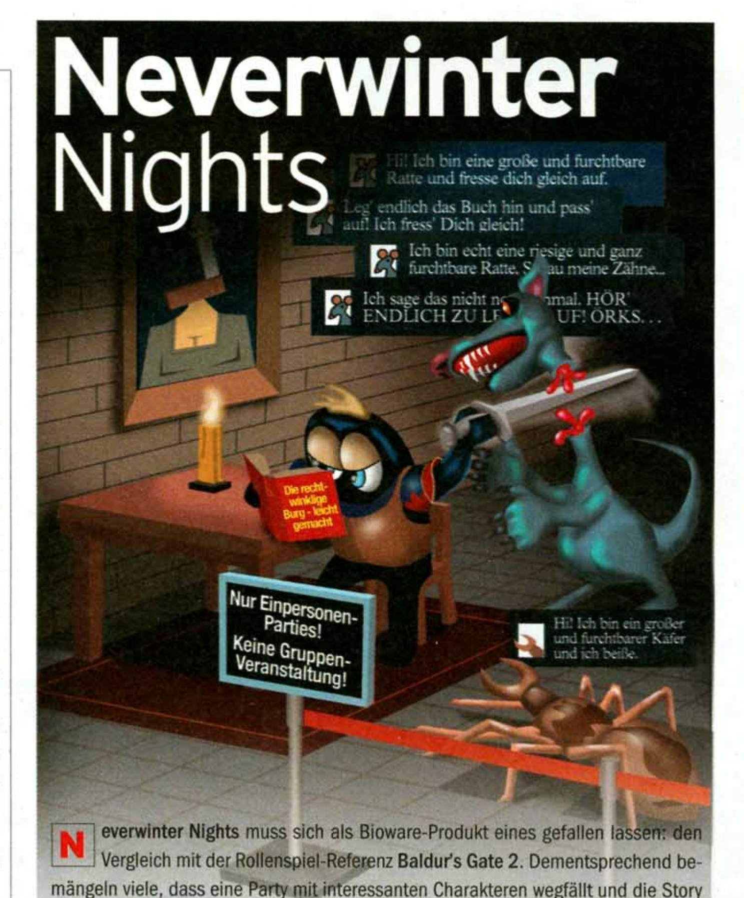
Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.



IHRE EXPERTEN

GEORG VALTIN [GV@PCGAMES.DE] JOCHEN GEBAUER [JG@PCGAMES.DE]

Neverwinter Nights



Neverwinter Nights muss sich als Bioware-Produkt eines gefallen lassen: den Vergleich mit der Rollenspiel-Referenz **Baldur's Gate 2**. Dementsprechend bemängeln viele, dass eine Party mit interessanten Charakteren wegfällt und die Story erst nach etlichen Stunden Spielzeit in Schwung kommt – zwei Dinge, die **Baldur's Gate 2** perfekt umsetzt. Euphorisch dagegen die Reaktionen auf den Multiplayer-Modus und den benutzerfreundlichen Editor. In dieser Beziehung darf **Neverwinter Nights** mit Recht von sich behaupten, das Genre zu revolutionieren.

Würden Sie Neverwinter Nights weiterempfehlen?

Nein 10%
Ja 90%

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

VIER FRAGEN AN DEN HERSTELLER



BERND BERHEIDE
PR-Manager bei Infogrames Deutschland

PC Games: Wieso ist die Lokalisierung im Vergleich zu **Baldur's Gate** so misslungen?
Berheide: „Mit der Übersetzung von **BG 1** sollen damals ebenfalls viele Spieler nicht glücklich gewesen sein. Wir denken, dass die Lokalisierung recht passabel ist."
PC Games: Wieso gibt es keine Helden-Party?
Berheide: „Bei dem sehr umfangreichen Regelwerk wären gerade Anfänger mit vielen Charakteren überfordert. Abgesehen davon kann z. B. ein Hexenmeister mit einem Henchman und zwei beschworenen Kreaturen durch das Spiel ziehen. Kämpfe werden so sehr taktisch."
PC Games: Warum kommt die Hintergrundgeschichte nur so schleppend in Gang?
Berheide: „In Sachen Atmosphäre wird von Beginn an einiges geboten. Es gibt eine Vielzahl von Aufträgen und Quests, diese sind jedoch nicht zwingend notwendig, um die Grundstory voranzubringen. Damit wird gewährleistet, dass für jeden Spielertyp das Richtige dabei ist."
PC Games: Ist bereits ein Add-on geplant?
Berheide: „Ob ein Add-on kommt, wird derzeit geprüft. Details liegen mir noch nicht vor."



Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+	−
1. Lange Spieldauer	1. Die deutsche Lokalisierung
2. Genialer Multiplayer-Modus	2. Keine Helden-Party
3. Viele Quests	3. Monotones Leveldesign
4. Tolle grafische Effekte	4. Viel Text, wenig Sprachausgabe
5. Beigelegter Editor	5. Kampfmodus zu passiv

Die Meinung der PC-Games-Leser:

RALF TEWES (34), Kraftwerker aus Herne
„NWN ist das Spiel, das **Dungeon Siege** hätte sein können. Aber warum wurde das geniale Spielprinzip von **Baldur's Gate 2** verschlimmbessert? Wo sind die Begleitcharaktere und die taktische Tiefe der Kämpfe? Nach zähem Beginn gewinnt es aber an Klasse und man taucht in die Story ein. Ein sehr gutes Spiel, das die Wartezeit auf **Baldur's Gate 3** verkürzt."

MATTHIAS NITZ (18), Schüler aus München
„NWN gehört zur Referenz im Rollenspielmetier, wird jedoch in fast allen Teilgebieten von der Konkurrenz geschlagen. Es erreicht weder die Spieltiefe eines **BG 2** noch das Sammelfieber eines **Diablo** oder **Dungeon Siege** noch die prachtvolle Grafik eines **Morrowind**. Es hat jedoch einen Vorteil: den Editor. Alles in allem kann man **NWN** sicher weiterempfehlen."

STEFAN MARTENS (18), Student aus Remshalden
„Ein tolles Spiel, es gibt nur bei allen wichtigen Punkten etwas Besseres. Grafik: **DS**. Story: **BG 2**. Gameplay: Okay, da ist es echt gut. Aber warum kann ich nicht mehr NPCs in die Gruppe aufnehmen? Das war eines der coolsten Features der Vorgänger. Leider habe ich nicht das Gefühl, mich in einer Welt zu bewegen, sondern von Level zu Level zu springen."

JUTTA OTTO (40), Einzelhandelskauffrau aus Uslar
„**NWN** ist ein Superspiel, wobei die Übersetzung einiges an Spielspaß kostet. Zumindest grafisch und im Multiplayer-Modus zeigt es aber seine wahre Stärke. Die Effekte sind atemberaubend. Beim Multiplayermodus ergibt die Option, eigene Maps mit anderen zu vernetzen, die Möglichkeit, ein Onlinerollenspiel der Güteklasse A zu spielen."

CHARTS

Die beliebtesten Abenteuerspiele der PC-Games-Leser:

Platz	Tendenz	Anteil	Titel	Genre	Hersteller
1	▲	28%	Morrowind	Rollenspiel	Ubi Soft
2	NEU	26%	Neverwinter Nights	Rollenspiel	Infogrames
3	▼	15%	Dungeon Siege 2	Action-Rollenspiel	Microsoft
4	-	9%	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	Virgin Interactive
5	▼	9%	Diablo 2: LoD	Action-Rollenspiel	Vivendi
6	▼	6%	Gothic	Rollenspiel	Shoebox
7	-	2%	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Vivendi
8	▼	2%	Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	Wanadoo
9	NEU	2%	Arx Fatalis	Rollenspiel	Jowood
10	▼	1%	Anachronox	Rollenspiel	Virgin Interactive

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



UNSPEKTAKULÄR Diese Explosion des Ork-Versorgungslagers gehört schon zu den Höhepunkten in Sachen Effekte – leider.

SUCHBILD Nur langjährige Rollenspieler erkennen sofort: In diesen beiden Haufen kämpfen jeweils Menschen gegen Orks.

GANZ EINFACH Mit den Orks hat unser Kämpfer leichtes Spiel: Einmal treffen, den Rest erledigt das Gift auf dem Dolch.

VIDEO

Divine Divinity

Divine Divinity vereint die **Action von Diablo 2 und die Spieltiefe von Baldur's Gate 2.** Genügt das Rollenspiel den göttlichen Ansprüchen?

Wenn Ihre Spielfigur zum zigsten Male in einer fremden Umgebung aufwacht, nach kurzen Unterhaltungen erste Aufträge erfüllt und schon bald als vom Schicksal bestimmter Retter der Welt allerlei Abenteuer erlebt, muss man als Rollenspieler zwangsweise die Frage nach originelleren Geschichten stellen. In **Divine Divinity** bekommen Sie leider keine, aber immerhin hält sich das Spiel an gängige Fantasy-Klischees, so dass sich Freunde mittelalterlicher Settings pudelwohl fühlen werden. Orks sind nun mal böse, Zwerge sind goldgierige Alkoholiker und jede Stadt hat eine Kanalisation voller Monster. Man ahnt zwar fast schon instinktiv, was man in den nächsten rund 50 bis 80 Spielstunden zu erwarten hat – dennoch hält das Abenteuer viele kleine Überraschungen bereit.

Zunächst entscheiden Sie sich für einen der vorgefertigten Charaktere Kämpfer, Zauberer oder Überlebenskünstler. Es gibt jeweils eine männliche und eine weibliche Variante, die unterschiedliche Startfähigkeiten mitbringen. Wie sich im Laufe des Spiels herausstellte, ist die anfängliche Wahl allerdings nicht viel mehr als eine grobe Orientierung. Bei der weiteren Entwicklung Ihres Alter Ego haben Sie praktisch grenzenlose Freiheit. Bei jedem Stufenanstieg dürfen Sie wie in **Diablo 2** fünf Fähigkeitspunkte auf die Attribute Stärke, Intelligenz, Gewandtheit und Konstitution verteilen. Diese bestimmen wiederum andere Werte, etwa Mana, Gesundheit, Schaden und Ausdauer. Wer sich also seine Gegner mit magischen Attacken vom Hals schaffen will, sollte den Weg der Intelligenzbestie beschreiten, Draufhau-Naturen brauchen in erster Linie Stärke und eine gesunde Konstitution, während die hinterhältigen Überlebenskünstler traditionell enormen Schaden mit gewandten Bogenangriffen zufügen.

Viel interessanter sind aber die Fähigkeitspunkte, von denen Sie beim Erreichen einer neuen Stufe einen, bei jeder fünften Stufe zwei erhalten. Obwohl es für Kämpfer, Zauberer und Überlebenskünstler je eine Palette mit 32 typischen Fertigkeiten gibt, haben Sie die freie Wahl. Es spricht also nichts dagegen, dass sich Magier auf eine Waffe spezialisieren oder das Knacken von Schlössern erlernen. Oder dass sich der Überlebenskünstler der Beschwörung magischer Kreaturen bedient, um Widersacher auszuschalten. Oder dass wackere Streiter sich nach dem Kampfgetümmel mit Heilsprüchen für den nächsten Einsatz bereitmachen. Allerdings besteht bei diesem freien System auch die Gefahr, dass





WER SUCHT, der findet auch was. Zumindest lohnt es sich oft, die Umgebung bei derart offensichtlichen Situationen genau abzusuchen. Hier entdecken wir unter den aufgestapelten Ballen einen geheimen Kellereingang.



ALLES DA Wichtige Informationen wie Mini-Map oder Charakterfenster sowie Ausrüstung lassen sich ein- und ausblenden.

Sie Ihre Spielfigur so „verskillen", dass sie – wie manch Dauerstudent – alles ein bisschen, aber nichts richtig gut kann. Orientieren Sie sich am besten an typischen Rollenspiel-Charakterklassen. Brauchbare Helden sind beispielsweise ein Paladin, der sehr gut kämpfen kann und Heil- sowie Verbesserungsmagie wirkt, oder ein Dieb, der Fallen findet, anderen Leute das Geld aus der Tasche zieht, sich versteckt und aus dem Hinterhalt angreift. Oder die verschiedenen Arten von Zauberern, die sich auf die Beschwörung und Beherrschung von Kreaturen oder mächtigen Elementarsprüchen spezialisiert haben.

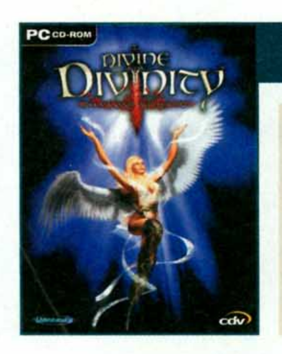
Divine Divinity spielt sich wie eine Mischung aus **Diablo 2** und **Baldur's Gate 2: Schatten von Amn**. Mal metzeln Sie sich minutenlang durch Monsterhorden, dann suchen Sie wieder eine Stadt Haus für Haus ab, reden mit Nebenfiguren und erhalten neue Aufträge. Es muss irgendwo ein ungeschriebenes Gesetz geben, dass man Rollenspieler immer wieder mit „Bringe Gegenstand A zu Person B in C"-Langweilern quält. Obwohl derartige Ausrutscher regelmäßig das Tagebuch füllen, gibt es durchaus auch interessante Geschichten hinter den Aufträgen und angenehme Komplexität. Etwa beim Aufklären eines Mordfalles, dem Wiederbeschaffen von verlorenen Schätzen oder der Eliminierung eines bösen Monsters. Mitunter sind derartige Aufgaben auch miteinander verwoben oder lassen sich auf mehr als eine Art und Weise erfüllen. Das macht es natürlich interessanter, zumal sich die Handlungen oft auf den weiteren Spielverlauf auswirken, ohne dass man Entscheidendes falsch machen kann. Die Fülle an Quests und die nicht gerade übersichtliche Aufbereitung im Tagebuch sorgen leider dafür, dass man sich leicht verheddert und der Hauptplot zwischen zahlreichen anderen kleinen Abenteuern untergeht. Und selbst wenn Sie es sich noch so fest vornehmen: Es ist fast unmöglich, einen Auftrag nach dem anderen abzuarbeiten, da Sie dabei fast zwangsläufig über neue stolpern.

Was bei der ganzen Sache fehlt, sind Höhepunkte oder besondere Belohnungen. Da bekommt man emotionslos Gegenstände, Gold oder Erfahrungspunkte, egal ob man nun der Geliebten des Herzogs ihren Teddybär bringt oder vom General für die Vergiftung der Wasservorräte der ewig bösen Orks gelobt wird. Die durchschnittliche Hintergrundgeschichte schafft es einfach nicht, den Spieler mit einzubeziehen und zu fesseln. Irgendwie wird man das Gefühl nicht los, man sei fehl am Platz. Sie verkörpern eine Person, die vom Schicksal dazu bestimmt ist, die Welt zu retten. Das ist im Genre üblich, gestaltet sich aber in den meisten Fällen nicht so zäh. Die Eintönigkeit in den Kämpfen führt schnell zu Langeweile, denn trotz der zahlreichen Möglichkeiten beschränkt man sich doch und verständlicherweise auf den effektivsten Weg, die Gegner fertig zu machen. Natürlich probiert man mal diesen netten Zauber und testet jene

Divine Divinity vs. Diablo 2



	Diablo 2	Divine Divinity
Charakter-entwicklung	Jeder Charakterklasse stehen 30 Fähigkeiten zur Verfügung, die jeweils bis Level 10 gesteigert werden können. Für jede Klasse haben sich nach der Veröffentlichung effiziente Punkteverteilungen herauskristallisiert, nach denen man seinen Helden entwickelt.	Jeder Charakter kann sämtliche Fähigkeiten (je fünf Stufen) lernen, was die Gefahr einer „Verskillung" mit sich bringt. Es sind diverse Spezialisierungen möglich. Den ultimativen Weg zum besten Charakter gibt es nicht, jedoch sollten einige wichtige Fertigkeiten von jedem Spieler beherrscht werden.
Nebenfiguren/ Monster	Die wenigen Figuren, mit denen Sie interagieren können, geben Ihnen Aufträge oder treiben Handel mit der Spielfigur. Sobald Sie außerhalb der Siedlungen sind, dürfen Sie getrost alle beweglichen Ziele ausschalten. Die Vielfalt der Widersacher ist genauso lobenswert wie das unterschiedliche, mitunter sehr clevere Verhalten.	Fast jeder Bewohner des Fantasy-Reiches hat irgendetwas zu erzählen oder handelt sogar mit Ihnen. Abhängig vom Verhalten kann sich die Einstellung der NPCs von „meist neutral" auf „freundlich" oder „feindlich" ändern. Monster lassen sich nicht überzeugen und fallen in der Wildnis meist unkoordiniert und in Horden über Ihren Recken her.
Quest-system	Jedes Kapitel umfasst sechs große Quests, in denen Sie einen bestimmten Bösewicht besiegen oder einen Gegenstand finden müssen. Dem Erfolg stehen immer unzählige Fieslinge im Weg, so dass die Lösung der Aufträge praktisch nur aus Kämpfen besteht.	Es gibt viel zu tun, fast zu viel: An jeder Ecke erhält man irgendwelche Quests, vom einfachen Botengang über Mordaufträge bis hin zu mehrteiligen Rätseln mit diversen Lösungswegen. Mitunter weiß man gar nicht mehr, was eigentlich die Hauptaufgabe des Spielers ist.
Kampf-system	Monster werden totgeklickt. Klingt doof, ist aber so. Taktik ist so gut wie nicht vorhanden: Nahkämpfer stürzen sich ins Getümmel und halten sich mit Heiltränken am Leben, während Magier die anstürmenden Unholde möglichst schon mit einem Spruchfeuerwerk zur Strecke bringen, ehe sie die Spielfigur erreichen. Charakterklassen mit verbündeten Kreaturen schicken diese in die Schlacht und helfen aus der Ferne mit Hokuspokus-Formeln nach.	Der einzige große Unterschied zu den Kämpfen in **Diablo** ist die Pausentaste, mit der zu große Hektik vermieden werden kann. Oder Sie benutzen sie einfach, um in Ruhe die Lage zu checken. Der effektivste Weg, um starke Gegner zur Strecke zu bringen, ist der Einsatz von Gift. Das macht dermaßen viel Schaden, dass normalerweise unbesiegbare Gegner schon bei einem Treffer infolge der heimtückischen Vergiftung zu Boden gehen.
Story	Von Anfang an ist klar, worum es geht: ein einziger, riesiger Exorzismus. Überraschende Wendungen, tief greifende philosophische Ansätze oder anspruchsvolle Dialoge? Fehlanzeige. Immerhin ist die Präsentation in den opulenten Zwischensequenzen sehenswert.	Das genaue Gegenteil, denn man weiß eigentlich so gar nicht, wer man ist und was man genau macht – das wird erst später klar. Leider ist die Story nur durchschnittliche Standardkost und bietet kaum einmal Höhepunkte. Für Abwechslung sorgen kleinere Episoden, die sich oft in Neben-Quests verstecken.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- Drei Klassen
- Freie Charakterentwicklung möglich
- 96 Fähigkeiten
- Vier Attributwerte
- Kein Mehrspielermodus
- 300 Nebenfiguren (NPC)
- 100 Monsterarten

Zahlen & Fakten

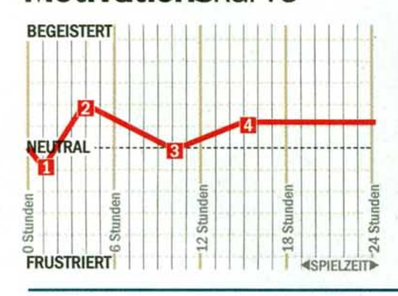
Genre:	Rollenspiel
Vergleichbare Spiele:	Diablo 2, Baldur's Gate 2
Entwickler:	Larian Studios
Vom gleichen Entwickler:	The L.E.D. Wars
Publisher:	CDV
Adresse des Publishers:	Neureuter Str. 37b, 76185 Karlsruhe
Telefon des Publishers:	-
Offizielle Website:	http://www.divine-divinity.de/deutsch/index0.htm
Website des Publishers:	http://www.cdv.de
Website des Entwicklers:	http://www.larian.com
Beste Fansite:	http://www.divinityswelt.de/main.html
Telefon-Hotline (Kosten):	01805/299266 (€ 0,122/Min., Mo. bis Fr. 8-19 Uhr)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 12
Termin:	2. August 2002
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	3 CDs, Handbuch (79 Seiten)
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	50 Stunden

Im Wettbewerb

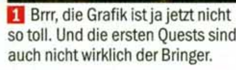
	Baldur's Gate 2	Diablo 2	Divine Divinity	Pro & Contra
GRAFIK	**82**	**77**	**68**	⊕ Detaillierte Landschaften ⊖ Animationen bestehen aus wenigen Bewegungsphasen ⊖ Zauberspruch-Effekte auf dem Stand von vor zwei Jahren
Detailreichtum Spielwelt	89	84	90	
Detailreichtum Objekte	75	75	85	
Vielfalt der Spielwelt	86	84	79	
Animation der Objekte	79	82	83	
Effekte	82	82	93	
SOUND	**84**	**87**	**71**	⊕ Sehr schöne, unaufdringliche Musikstücke ⊕ Soundeffekte sind stimmig ⊖ Sprecher-Stimmen passen oft nicht zur Spielfigur
Musik	90	90	88	
Soundeffekte	82	86	85	
Stimmen/Kommentar	81	82	23	
STEUERUNG	**90**	**85**	**75**	⊕ Spezialfähigkeiten per Hotkey aktivierbar ⊕ Bewährte Zwei-Tasten-Maussteuerung (**Diablo 2, Dungeon Siege**) ⊖ Mauszeiger zu empfindlich
Bedienungskomfort/Navigation	90	84	90	
Präzision der Steuerung	90	87	90	
Übersichtlichkeit/Perspektive	90	81	90	
ATMOSPHÄRE	**89**	**85**	**82**	⊕ Sehr große Spielwelt, in der es viel zu entdecken gibt ⊕ Viele kleine Abenteuer neben der Hauptstory ⊖ Story ist Fantasy-Standardkost
Spannung/Überraschungen	87	82	76	
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	92	83	80	
Story/Dialoge/Kommentare	91	80	72	
Inszenierung	84	90	80	
SPIELDESIGN	**88**	**85**	**81**	⊕ Gute Mischung aus Action-Einlagen, Rätseln und Gesprächen ⊕ Freiheit bei der Charakterentwicklung ⊖ Übertriebenes Fähigkeitensystem, von dem nur ein Bruchteil spielerisch sinnvoll ist
Komplexität/Spieltiefe	92	81	88	
Einsteigerfreundlichkeit	68	86	85	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	87	83	85	
Verhalten der Computerfiguren	68	78	82	
Innovation	88	82	75	
MEHRSPIELERMODUS	**59**	**90**	**-**	
Abwechslung der Spielmodi	67	75	-	
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	61	86	-	
Einstellungsmöglichkeiten	64	78	-	
TEST-AUSGABE: WERTUNG:	PCG 12/00 **89**	PCG 07/02 **91**	PCG 09/02 **73**	

WAS IST WAS? ■ Schlechter als die Vergleichsspiele ■ Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve







1 Brrr, die Grafik ist ja jetzt nicht so toll. Und die ersten Quests sind auch nicht wirklich der Bringer.



2 Die ersten magischen Gegenstände haben wir gefunden, die ersten Spezialfähigkeiten gelernt.



3 Wo sind die Höhepunkte? Die Hack&Slay-Abschnitte langweilen, die Abwechslung fehlt.



4 Für die Genrespitze reicht es nicht. Wer sich auf das Spiel einlässt, wird trotzdem Spaß haben.

Fähigkeit – halt, um es mal gesehen zu haben, mehr nicht. Herausforderungen in Form von taktischem Wechseln der aktiven Fähigkeiten, Zaubern oder Spezialangriffen gibt es kaum und sind auch nicht nötig. Wenn überhaupt, dann schlürfen Sie einen Heil-, Mana- oder Ausdauertrank

Dabei hätte die riesige und interessante Spielwelt durchaus die Möglichkeiten für mehr Abwechslung geboten. Zahlreiche Siedlungen mit malerischen Häusern, riesige Wälder, dunkle Höhlen und eine mittelalterliche Stadt voller Spelunken, Gilden und bürgerlichen Heimen bestimmen das Bild. Überall warten zahlreiche Gegenstände, die man verwenden, verkaufen oder mit denen man in anderer Form interagieren kann. Unzählige Nahrungsmittel und Getränke zeigen Auswirkungen, wenn der Charakter sie isst und trinkt. Der Verzehr von Fleisch und Brot lässt

> Trotz der Masse an Fähigkeiten beschränkt man sich auf den effektivsten Weg – und **das wird schnell langweilig.**

den roten Balken der Lebensenergie ansteigen. Früchte sorgen dafür, dass sich die Ausdauer schneller regeneriert. Und mit einem Schluck Wein wird auf wundersame Weise der Mana-Vorrat aufgestockt. Um das Ganze etwas realistischer zu machen, dürfen Sie Ihren Recken nicht endlos mit Lebensmitteln voll stopfen: Nach einigen Portionen reagiert die Spielfigur mit einem trotzigen „Ich bin gesättigt!" auf alle Fütterversuche.

Außerdem finden sich bei vielen Gegnern, in Häusern, Höhlen und sogar in freier Natur Ausrüstungsgegenstände, etwa Ringe, Waffen, Rüstungen und Schilde. Ähnlich wie in **Diablo 2** gibt es normale Utensilien in diversen Qualitätsstufen, die Sie anfangs noch zum Verkaufen in die nächste Stadt schleppen. Nicht zuletzt, weil Sie dadurch schnell überladen sind und auch bald bemerken, dass Sie keine finanziellen Schwierigkeiten zu erwarten haben, nehmen Sie im späteren Verlauf nur noch die besonderen Items mit. Magische Waffen und Rüstungen steigern Ihre Attributwerte, die Lebenspunkte, Fähigkeiten oder in besonderen Fällen alles auf einmal. Dann handelt es sich um seltene Gegenstände oder Teile eines Sets, die durch gelbe beziehungsweise grüne Schrift sofort zu erkennen sind. Übrigens sind viele Bewohner der Fantasy-Welt bereit, mit Ihnen zu handeln, und tauschen Ihre

Beute gegen Gold oder nützlichere Gegenstände. Das ist besonders in jenen Fällen lustig und absurd, wenn man das Haus eines Händler leer klaut und ihm dann seine eigene Habe wieder zurückgibt. Zumindest, solange man sich nicht dabei erwischen lässt, denn dann werden selbst gutmütige Nebenfiguren schon mal grantig und attackieren im Wiederholungsfall sogar.

Divine Divinity wird komplett per Maus und einigen Hotkeys gesteuert. Der Standard-Angriff erfolgt über die linke Maustaste, mit der rechten aktivieren Sie die Spezialfertigkeit. Leider ist die Empfindlichkeit des Mauscursors sehr hoch, so dass anvisierte Gegner in der Bewegung schnell aus dem Fokus verschwinden. Statt des gewünschten Angriffes läuft Ihr Held dann genau an die Stelle, was angesichts der Monsterhorden natürlich ungünstig ist. Das Problem lässt sich umgehen, indem man einfach gleichzeitig die STRG-Taste gedrückt hält, da so automatisch das Ziel aufs Korn genommen wird, das sich am nächsten beim Mauszeiger befindet. Legt man die Fähigkeiten und diversen Tränke (Heilen, Mana etc.) auf die F-Tasten, lassen sich diese schnell wechseln – praktisch! Da sich das Spiel aber jederzeit pausieren lässt, entsteht ohnehin keine Hektik. Nehmen Sie während der Unterbrechung einen Trank zu sich oder verwenden Sie eine besondere Fertigkeit, läuft das Spiel weiter. Irgendwie unsinnig und lästig, da man das Geschehen bei Bedarf ja sofort wieder anhalten kann.

KARAMBOLAGE Ein Zwerg und ein Mensch streiten heftig, wer am Kutschen-Unfall schuld ist. Derartige Gags finden Sie regelmäßig.

So viel Mühe sich die Künstler mit den idyllischen Landschaften und malerischen Kulissen auch gegeben haben, die Grafik von **Divine Divinity** entspricht dem Stand von vor zwei Jahren und wirkt neben **Dungeon Siege**, **Morrowind** und **Neverwinter Nights** wie eine Karikatur. Besonders die aus wenigen Animationsstufen bestehenden Bewegungen fallen negativ auf. Die Zauberspruch-Effekte wirken blass, unspektakulär und passen perspektivisch und vom Stil her mitunter gar nicht so recht ins grafische Gesamtbild. Akustisch sieht es da schon besser, aber trotzdem durchwachsen aus. Während die zahlreichen unterschiedlichen Musikstücke gefallen, ist die Sprachausgabe nicht wirklich gut gelungen: Man merkt den Sprechern zwar an, dass sie sich bemühen, dennoch treffen sie den richtigen Ton nicht immer. Nicht zu den Charakteren passende Stimmen wirken sich eben negativ auf die Atmosphäre aus. Außerdem wirken die Dialoge bisweilen recht aufgesetzt. Auch wenn **Divine Divinity** in technischer Hinsicht deutlich unter dem heutigen Standard liegt, inhaltlich und spielerisch kann sich der Titel durchaus sehen lassen. Die hohe Qualität seiner Vorbilder erreicht CDVs Rollenspiel leider nicht. GEORG VALTIN



TESTURTEIL
DIVINE DIVINITY

ENTWICKLER Larian Studios
ANBIETER CDV
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 02.08.2002
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 0, Netzwerk: –, Internet: -, 1 Sp./Packung

73

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 450 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Große Spielwelt mit vielen kleinen Abenteuern
+ Freie Entwicklung der Spielfigur
– Steuerung etwas unpräzise
– Technisch veraltet

GRAFIK	68%
SOUND	71%
STEUERUNG	75%
ATMOSPHÄRE	82%
SPIELDESIGN	81%
MEHRSPIELER	-%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DIABLO 2** oder **BALDUR'S GATE 2** mochten.

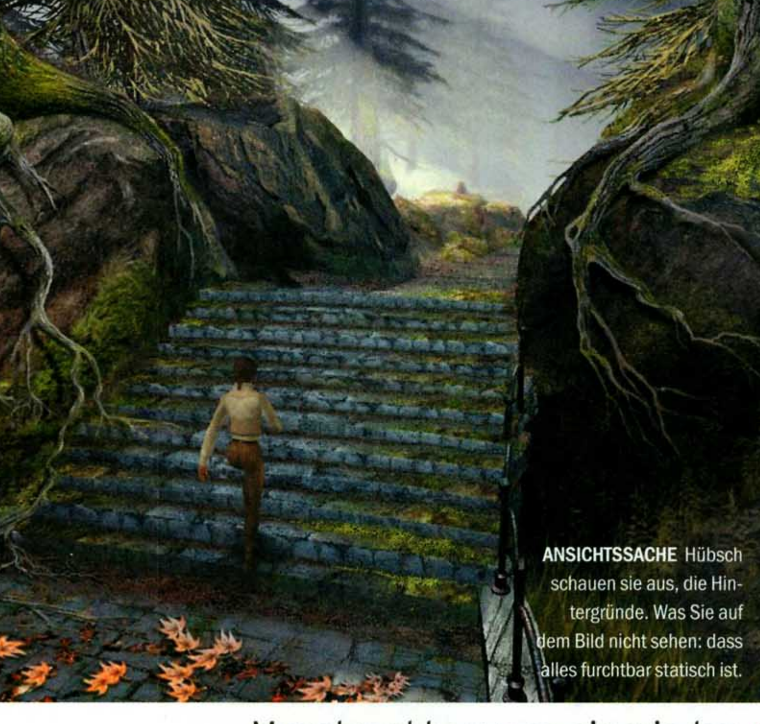
MEINUNG
GEORG VALTIN

Was nützen mir etliche tolle Fähigkeiten, wenn ich sie gar nicht brauchen kann?

Ich kann meinen eigenen Tod vortäuschen, um Angreifer zu narren – super. Ich kann für kurze Zeit in den Körper eines ausgeknipsten Monsters schlüpfen – witzig. Ich kann per Telekinese Gegenstände aus verschlossenen Häuser stehlen, wenn ich vorher mit einem anderen Spruch durch das Dach schauen kann – originell. Diese und ähnliche nette Gimmicks schaut man sich einmal an und geht dann wieder zur Tagesordnung über. Im Falle meiner Kämpferin heißt das: Waffe vergiften, Metzeln, Gegenstände einsammeln, Heiltrank nehmen und dann das Ganze wieder von vorne. Auch wenn es die Designer vielleicht anders geplant haben: Der Spieler wird immer den effektivsten Weg wählen, um das Ziel zu erreichen. Die Hauptaufträge und die vielen kleinen Abenteuer erfüllt man routiniert, allein die Höhepunkte fehlen. Da lässt natürlich der Anreiz zum Weiterspielen schnell nach, auch wenn eine gewisse Sammelwut nach seltenen Gegenständen eine Weile anhält. Wer bei **Diablo 2** viele Quests und Gespräche vermisst hat oder wer sich lieber in Echtzeit in die Kämpfe von **Baldur's Gate 2** gestürzt hätte, findet in **Divine Divinity** genau die richtige Mischung.



Syberia



ANSICHTSSACHE Hübsch schauen sie aus, die Hintergründe. Was Sie auf dem Bild nicht sehen: dass alles furchtbar statisch ist.



ROLLENWECHSEL Kate Walker ist nur Anwältin. Doch in Syberia wird sie gezwungenermaßen auch zur Detektivin.

Manchmal kommen sie wieder, **die klassischen Adventures:** Syberia gehört zur aussterbenden Genre-Gattung.

Eine Rendersequenz zeigt eine verlassene Straße. Es regnet. Träge kommen aus der Ferne schwarz gekleidete Gestalten ohne Gesicht. Behutsame Orchestermusik unterstreicht die Melancholie dieser seltsamen, für **Syberia** typischen Szene; eine Melancholie, die sich über das ganze Spiel hinweg erstrecken wird. In **Syberia** erkunden Sie fiktionale Orte, die das Gefühl von Einsamkeit versprühen: verlassene Kirchen mit futuristischen Stahlaufzügen; altmodische Züge, die mittels Schlüssel aufgezogen werden; stillgelegte Fabriken, in denen furchtbar kompliziert aussehende Maschinen Roboter herstellen. Ihre Rolle ist die von Kate Walker, einer Anwältin, jung, hübsch, erfolgreich. Mit der Maus steuern Sie Kate zu Beginn des Spiels durch eine erfundene Kleinstadt in Frankreich. Ihre Aufgabe: den Kauf einer Firma abschließen. Was einfach klingt, ist es nicht. Die Geschäftsführerin ist überraschend gestorben, ihr alleiniger Erbe irgendwo in Sibirien. Um ihn zu finden, lösen Sie Puzzles und Kombinationsrätsel, reden mit Leuten und laufen ganz lange Wege. Ein Doppelklick lässt die Protagonistin sprinten. Die Gefahr, während des Spielens wichtige Gegenstände zu übersehen, ist groß: Der Maus-Cursor verändert seine Form nur sporadisch, und die Wortknappheit der Hauptfigur lässt Sie oft im Dunkeln tappen.

THOMAS WEISS



TESTURTEIL SYBERIA

ENTWICKLER Microids
ANBIETER Microids
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erschienen
USK Ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: leicht
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1; Netzwerk: –; Internet: -; 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 550 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Ungewöhnliche, spannende Story
+ Atmosphärische Musikuntermalung
− Unprofessionelle Sprachausgabe
− Puzzles oft nicht nachvollziehbar
− Komisches Sound-Knistern

GRAFIK	74%
SOUND	53%
STEUERUNG	60%
ATMOSPHÄRE	70%
SPIELDESIGN	64%
MEHRSPIELER	-

67

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **LONGEST JOURNEY** oder **GEHEIMNIS DER DRUIDEN** mochten.

MEINUNG
THOMAS WEISS

Unmotivierte Sprecher zerstören ein Spiel.

In den ersten Szenen hing ich erwartungsvoll vor dem Monitor. Und für kurze Zeit dachte ich: Hier hat jemand ein tiefsinniges, klassisches Point&Click-Adventure geschaffen. Als meine Spielfigur den Mund aufmachte, verflog der Zauber. Denn die Sprachausgabe versaut, was **Syberia** vermitteln hätte können: großartige Atmosphäre. Die Figuren sprechen entweder emotionslos oder schlagen über die Stränge. Nur die tolle Musik verhindert, dass die Sound-Wertung abstürzt. Genervt hat mich auch die Verschlossenheit meiner Protagonistin: Gegenstände werden wortlos betrachtet, wortlos aufgenommen, wortlos benutzt. Das Fehlen erklärender Kommentare erschwert das Lösen der vielen mechanischen Puzzles. Doch **Syberia** ist nicht ohne Reiz: Die Story ist in Tagebüchern, Notizen und Briefen fesselnd erzählt und geht ans Herz.







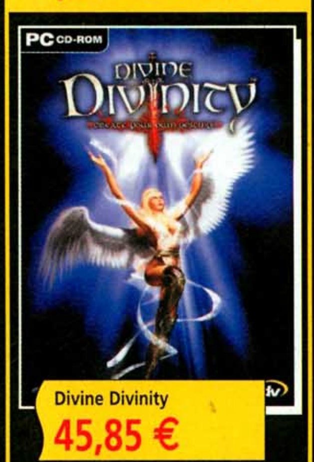


Game it!
ciao!.com
DER BESTE GAMESHOP 2001

Game it!
by electronics boutique®

www.game-it.com

Spiel des Monats



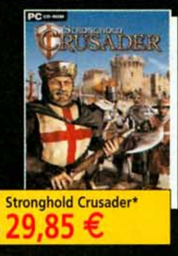
Divine Divinity
45,85 €



Anno 1503*
45,85 €



Mafia
45,85 €



Stronghold Crusader*
29,85 €

Emergency 2*
25,85 €

Project IGI 2 - Covert Strike*
43,85 €



Duke Nukem Forever eV*
jetzt vorbestellen!

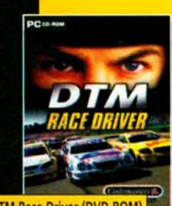
Geheimtipp



Medieval - Total War*
38,85 €



Crazy Taxi
36,85 €



DTM Race Driver (DVD-ROM)
43,85 €



Madden NFL 2003*
43,85 €



Fila World Tour Tennis*
35,85 €



Icewind Dale 2
39,85 €



Der Anschlag
33,85 €



Neocron*
49,85 €

+++ Kein Mindestbestellwert +++

PREISKNALLER

Preisknaller ab 0,25 €
Bertelsmann Das Jahr im Bild 95 0,25 €
Pod: Planet of Death 0,85 €
Tennis Manager 0,85 €
Killer Loop 1,15 €
Stephen King: F13 Ltd. Ed. 1,15 €
FS 747 MS Flightsim. 98 Add On 1,55 €

Preisknaller ab 1,85 €
Abomination 1,85 €
Big Brother - The Game 1,85 €
Blown Away 1,85 €
Chewy - Escape from F5 1,85 €
Conflict Freespace
- Add On Silent Threat 1,85 €
Creature Shock -Sold Out 1,85 €
Dethkarz 1,85 €
Excessive Speed 1,85 €
Goal WL 1,85 €
KKND Classic 1,85 €
Lure of Temptress 1,85 €
Peep ! 1,85 €
RTL Euro League Soccer 1,85 €
Siedler 3 - Geheim. D. Amazonen (ADDON) 1,85 €
Siedler Hiebe für Diebe 1,85 €
Star Trek
- Klingon Honor Guard 1,85 €
Tiny Tiger 1,85 €
Tonic Trouble 1,85 €
Total verrückte Rallye, Die 1,85 €
Die By the Sword
- Add On Schwert... 2,55 €
Ran Pinball Soccer 2,55 €
Total Air War 2,55 €
Wargasm - Soft Price 2,55 €
Schleichfahrt 2,85 €
Septerracore eV 2,85 €
Syndicate Wars US 2,85 €
Moon Project 2,99 €
Fifa Soccer Manager 3,15 €

Preisknaller ab 3,85 €
Extreme Assault 3,85 €
Live Wire kd 3,85 €
Manic Karts 3,85 €
Player Manager 2 Sold Out e.dA 3,85 €
Ran Trainer 3 (SAT 1) 3,85 €
Space Ranger 3,85 €
Watch it! 3,85 €
Wild Metal Country kd 3,85 €
Freespace Battlepack 4,85 €
Total Annihilation 4,85 €
Käfer total Sp 5,11 €
Pulleralarm 5,11 €
Seven Kingdoms 1 5,11 €
Tomb Raider 4 BOX 6,85 €
Game Gallery Mill. Ed. 7,85 €

Preisknaller ab 9,85 €
Age of Empire
- Gold incl. Exp.Rom 9,85 €
Diablo Classic DVD Verpackung 9,85 €
Everquest Minibox US-Version 9,85 €
Half Life Gunman Chronicles EV 9,85 €

PC CD-ROM

1914 - The Great War* 36,85 €
3D Powerpack 16,85 €
Action Man - Destruction X 28,85 €
- Expedition Arktis 26,85 €
Adventure Pinball
- Forgotten Island 31,85 €
Age of Empires 2 41,85 €
- Gold Edition 51,85 €
- Gold + Strategie Com. MS 46,85 €
The Conquerors 29,85 €
- Missionen und Kampagne 12,85 €
Age of Mythology* XX €
Age of Wonders 2 43,89 €
Aikens Artifact 23,85 €
Alcatraz* 34,85 €
Alice - American McGee 23,85 €
Aliens vs. Predator 2 dV 39,85 €
Alone in the Dark 4 13,85 €
Ancient Conquest 11,85 €
Anno 1503* 45,85 €
Anno 1602
- Königsedition Classic 14,85 €
Anstoss 3 Meister Ed. 13,85 €
Anstoss 4* XX €
Antz ExtremeRacing 29,85 €
Aquanox 21,85 €
Army Men
- Operation Meltdown 29,85 €
Arx Fatalis 34,85 €
Atlantis 3 - die neue Welt 49,85 €
Atlantis Classic Ed.
- Action Game 13,85 €
- Junior Game 13,85 €
Baldurs Gate - WL 11,85 €
Baldurs Gate 2 41,85 €
- Das Epos 23,85 €
- Thron des Bhaals 23,85 €
Ballerburg 19,85 €
Batman Vengeance
Battle Realms 26,85 €
Beyond Pearl Harbor
- Pacific Warriors US 13,85 €
Biathlon 2002 21,85 €
Bibi Blocksberg
- Freitag, der 13. 17,85 €
Big 12 Jägerpack 11,85 €
Biowars + X Guard 2* 16,85 €
Black & White 46,85 €
- Insel der Kreaturen 17,85 €
Blizzard Pack 16,85 €
Blood Omen 2 43,85 €
Breed* XX €
Bundesliga Stars 2001 41,85 €
Capitalism 2 13,85 €
Captain Speaking für FS 2002 36,85 €
Chaser* XX €
Civilisation 3 Expans. Set* XX €
Civilization 3 46,85 €
Civilization Call to Power 2 DV 13,85 €
Clive Barker's Undying Cl. edA. 13,85 €
Clou 2, Der 43,85 €
Codename Outbreak 39,85 €
Cold Zero - the last stand* 41,85 €
Colin McRae Rally 2 Classic 21,85 €
Comanche 4 edA. 43,85 €
Combat Flight Sim.
- Pearl Harbor Bundel 46,85 €
Combat Mission 19,85 €
Command & Conquer
- Al. rot 2 Megabox 46,85 €
- AR 2 Yuris Rache MD 21,85 €
Renegade 41,85 €
- Renegade US 69,85 €
- Alarmstufe Rot 2 dt 46,85 €
Commandos 2 43,85 €
Commandos 2 DVD-ROM 49,85 €
Conflict Desert Storm* 43,85 €
Conflict Zone (Peacemakers) 39,85 €
Conquest - Frontier Wars 43,85 €
Cossacks 41,85 €
- Add-On - The Art of War 29,85 €
Counterstrike
- Condition Zero EV* 39,85 €
- Condition Zero* 39,85 €
Crazy Factory 19,85 €
Crazy Taxi 36,85 €
Cultures 2 39,85 €
Dark Age of Camelot 26,85 €
Das Ding* XX €
Deep Fighter 43,85 €
Defender of the Crown 19,85 €
Delta Force Task Dagger 46,85 €
Der Anschlag 33,85 €
Der Planer 3* 43,85 €
Descent - Venture Pack 25,85 €
Desperados 29,85 €
Destroyer Command 43,85 €
Deus Ex 2* XX €
Deus Ex Premier Coll. 19,85 €
Diablo 2 - Classic 16,85 €
- Lords of Destruction AddOn 29,85 €
Diablo 2 - Battle Chest 39,85 €
Die Gilde Add-On* XX €
Dig the 11,85 €
Dino Island 21,85 €
Disciples 2
- Dark Prophecy DV 39,85 €
- Dark Prophecy US 69,85 €
Disney
- 102 Dalmatiner Actiongame 13,85 €
- Arielle 2 Junior Game 13,85 €
- Buzz Lightyear Act.Game 13,85 €
- World Magical Racing 33,85 €
Disney's
- Aladdin Nasiras Rache 13,85 €
- Dinosaurier Junior 13,85 €
- D. D. Quack Attack AG 13,85 €
- Dschungelb. Groove Party 29,85 €
- Tiggers Honigjagd Act.Game 13,85 €
Divine Divinity 45,85 €
Dragon Empires 43,85 €
Dragon Riders 43,85 €
Dragonfarm 36,85 €
Dragons Liar* 25,85 €
Druid King* XX €
DSF
- Fußball Manager Udo Lattek 46,85 €
DTM Race Driver (DVD-ROM) 43,85 €
Duke Nukem - Forever eV* XX €
- Manhattan Project 27,85 €
Dungeon Hero
- Grouch der Barbar 23,85 €
Dungeon Siege 43,85 €
Dungeon Siege US 43,85 €
EA Sports Fußball Manager 2002 43,85 €
Earth 2150 13,85 €
Eastern Thunder for IL2
- Sturmovik 34,85 €
Echelon 43,85 €
Economic War 40,85 €
Emergency 2* 25,85 €
Empire Earth 39,85 €
Empire Earth Lim. Coll. Ed. 61,85 €
Escape from Alcatraz* 44,85 €
Eurofighter Typhoon 13,85 €
Everquest - Gold Pack 39,85 €
- Ruins of Kunark 19,85 €
- Scars of Velious US Add on 19,85 €
- Shadows of Lucin Add-On 19,85 €
Evil Dead 27,85 €
Evil Dead Budget 11,85 €
Evil Twin 43,85 €
Extreme Air Racing 36,85 €
F1 2001 46,85 €
F1 Championship Season 2000 31,85 €
Face Factory (Sims Grafik Tool) 14,85 €
Far West* 41,85 €
Fifa 2001 43,85 €
Fifa Football 2002 43,85 €
FIFA Fußball WM 2002 44,85 €
Fila World Tour Tennis 35,85 €
Final Curse 36,85 €
Flight Sim 2002 Bdle m. Joystick 69,85 €
Fly to Hawaii 26,85 €
Ford Racing 2001 DVD Box 16,85 €
Formel 1 2002 (F1 2002) 43,85 €
Freedom Force 39,85 €
Freelancer* XX €
Fritz 7.0 46,85 €
Froggers Adventure* XX €
Frontschweine 22,85 €
Fruit Machine + Max Mole 2* 16,85 €
FS Add-On 29,85 €
FS Flight Sim. 2002 53,85 €
FS Flight Sim. 2002 Pro. 69,85 €
FS Hong Kong 31,85 €
FS Mosquito Squadron 36,85 €
Fussball Manager Fun* 26,85 €
Gabriel Knight 3 13,85 €
Galactic Battlegr.
- Klonkrieg Kamp. 19,85 €
Game Maker 2000 15,85 €
Game Maker Pro 43,85 €
Gangsters 2 - Premier Coll. 19,85 €
GB Airports 31,85 €
Gehemnis der Druiden, Das 39,85 €
Geheimnis der Nautilus, Das 25,85 €
Gilbert Goodmate 26,85 €
Gilde, Die 39,85 €
Global Operations 43,85 €
Gold Games 5 19,85 €
Gold Strategie Games CD-Rom 16,85 €
Gothic 14,85 €
Gothic 2* XX €
Grand Prix 3 19,85 €
Grand Prix 4 43,85 €
Grand Prix Evolution 23,85 €
Grandia 2 46,85 €
Grim Fandango 11,85 €
Grom* XX €
Gromada - Der Kampfplanet 21,85 €
GTA 3 Grand Theft Auto 3 43,85 €
GTA 3 Grand Theft Auto 3 EV 43,85 €
Gumball* XX €
Gut gemischt 2 19,85 €
Halcyon Sun 41,85 €
Half Life - Blue Shift 17,85 €
- Counterstrike Mods & Maps 12,85 €
- Generation V3 23,85 €
- Gunman Chronicles 11,85 €
- Team Fortress 2 US* XX €
- Team Fortress 2* XX €
Halo* XX €
Harpoon 4* 39,85 €
Harrier Jump Jet 36,85 €
Harry Potter und der Stein... 39,85 €
Heart of Darkness SP 11,85 €
Hellboy 23,85 €
Heroes of Might & Magic 4 43,85 €
Hidden & Dangerous 2 US* 79,85 €
Hidden & Dangerous 2* XX €
Hidden & Dangerous De Luxe 16,85 €
Hitman 2- Silent Assassin* 44,85 €
- DVD-ROM* 49,85 €
Hot Wheels F1 22,85 €
Hot Wheels Jetz 22,85 €
Hotel Gigant 39,85 €
Icewind Dale - WL 9,85 €
Icewind Dale 2 39,85 €
Icewind Dale
- Herz des Winters AddOn 23,85 €
- Saga + Herz d.Winters 23,85 €
IL2 Sturmovik 43,85 €
Imperium Galactica 3* 46,85 €
Impossible Creatures* XX €
Incoming 11,85 €
Incoming Forces 39,85 €
Industriegigant 2, Der 38,85 €
Insane Classics 13,85 €
Italian Job 41,85 €
Jagged Alliance 2.5 Unfin. 16,85 €
James Attack Squadron 29,85 €
Jedi Knight 11,85 €
John Madden NFL 2001 edA 41,85 €
Jurassic Park Evolution* XX €
Kicker 2 26,85 €
Kicker 3* XX €
Kingdom under Fire GOLD 21,85 €
Kohan 45,85 €
Kohan 2 36,85 €
König Artus 1+2 16,85 €
Kreed* XX €
Largo Winch* XX €
Le Mans 24 Hours 29,85 €
Lego Racers 2 29,85 €
Lionheart* XX €
Lock on* 46,85 €
Lock On: Modern Air Combat* XX €
Loose Cannon* XX €
Lords of the Realm 3* XX €
Lucas Arts 10 Adventures dA 17,85 €
Madden NFL 2003* 43,85 €
Mafia 45,85 €
Mafia Special Ed. (inkl. Buch) 63,85 €
Mafia US* 66,85 €
March!* XX €
Master of Orion 3 US* 79,85 €
Master of Orion 3* 46,85 €
Mat Hoffmans Pro BMX 29,85 €
Matchbox Emergency Patrol 23,85 €
Maus 1 19,85 €
Mech Collection V1.0 39,85 €
Mech Commander 2 46,85 €
Mechwarrior 4 38,85 €
Medal of Honor Allied ... 39,85 €
Medicopter 2 21,85 €
Medieval: Total War* 38,85 €
Meisterträiner 2001/2002 43,85 €
Mercedes Benz Champions* XX €
Michael Schumacher Cart 29,85 €
Mickey 3 D
- Junior Game- Ganovenjagd 13,85 €
Might & Magic 9 39,85 €
Might & Magic 9 US 63,85 €
Mobile Forces 39,85 €
Modelleisenbahn - Simulator 14,85 €
Monkey Island 4 Flucht von... Cl. 13,85 €
Monkey Island Collection 1-3 13,85 €
Monopoly 2 Jahrtausend Ed. 21,85 €
Monopoly 2003 Edition* XX €
Monopoly Tycoon 16,85 €
Monster AG - Schreckenssimel. 13,85 €
- Classic Action Game* 13,85 €
- Classic Junior Game* 13,85 €
Monsters Inc. Action Game* 26,85 €
- Junior Game* 21,85 €
Moorhuhn 3 11,85 €
Moto GP - Ultim. Rac. Techn. 36,85 €
Motocross Madness 2 41,85 €
Motoracer 3 40,85 €
Music 2002: Slinky Ed. 25,85 €
Myst - die Trilogie 46,85 €
Myst 3 - Exile 41,85 €
Myth 3 - The Wolf Age 40,85 €
Nascar Racing 2002 26,85 €
Nascar Racing 4 Classic 11,85 €
Natural Resistance* 43,85 €
NBA 2001 Classic 13,85 €
Necrocide - The Dead must die* XX €
Necronomicon 26,85 €
Need for Speed - Porsche 41,85 €
- 3 Hot Pursuit Classic 13,85 €
- 4 Brennender Asph. Class. 13,85 €
Neocron* 49,85 €
Neverwinter Nights 43,85 €
New World Order* 34,85 €
Next Gen. Tennis-US OPEN* XX €
NHL 2000 Classic 13,85 €
NHL 2001 CLASSIC 13,85 €
NHL 2002 43,85 €
Nightstone 33,85 €
No Angels 16,85 €
No One Lives Forever 39,85 €
- Game of the Year Ed 19,85 €
Operation Flashpoint 39,85 €
- Between the Lines MD 16,85 €
- Red Hammer 19,85 €
- Resistance AddOn 29,85 €
- Gold Edition 43,85 €
- Planet of War 13,85 €
Out Numbered* 9,85 €
Outdoor Pack 3 16,85 €
Outlaws AK JC 11,85 €
Painkiller* XX €
Parkan Iron Strategy 46,85 €
Patrizier 2 - Gold Edition 26,85 €
- Aufschwung der Hanse 23,85 €
- Relaunch 29,85 €
Peacemaker 14,85 €
Pearl Harbor 33,85 €
Pharao 11,85 €
Pillage* 43,85 €
Pink Panther 26,85 €
Pizza Connection 2 19,85 €
Planescape Torment - Mem. Box 19,85 €
Planet der Affen 43,85 €
Play the Games Vol. 4 29,85 €
Pool of Radiance 2
- Ruins of Myth Drannor 43,85 €
Port Royale 43,85 €
Power Wheels
- Offroad Abenteuer 19,85 €
Primitive Wars 19,85 €
Prisoner of War 43,85 €
PRO 18: World Tour Golf dt. 16,85 €
Pro Train - Add On für Train Sim. 30,85 €
Pro Train Vol. 2 19,85 €
Project IGI 19,85 €
Project IGI 2 - Covert Strike* 43,85 €
Project Nomads* XX €
Quake 4* XX €
Quizz Foot* XX €
Railroad Tycoon 2 Platinum 21,85 €
Rainbow Six - Gold Pack 16,85 €
- Rogue Spear: Black Thorn 31,85 €
- Rogue Spear Platin. Pack 23,85 €
- Collectors Ed. 33,85 €
- Urban Operations 16,85 €
Rally Championship 2002 43,85 €
Rally Trophy 13,85 €
Rayman 3 Hoodlum Havoc* XX €
Rayman M 43,85 €
Red Faction Classic 19,85 €
Riding Star 20,85 €
Rim - Battle Planets 13,85 €
Rollercoaster Tycoon 2* XX €
RTL Skispringen 2001 23,85 €
RTL Skispringen 2002 26,85 €
Sabotage* XX €
Sacrifice (nur Bonus CD) 19,85 €
Sacrifice Blood Pack 16,85 €
Salt Lake 2002 43,85 €
Schiene und Strasse 39,85 €
Sea Dogs 19,85 €
Sega Bass Fishing 39,85 €
Sega Rally 2 US-Version 19,85 €
Serious Sam 2 15,85 €
Shadowbane - Special Ed.* 39,85 €
Shadowbane* 34,85 €
Shaman* XX €
Shogun Total War - Classic 19,85 €
- Mongol Invasion 12,85 €
- Warlords Edition 39,85 €
Sid Meier's - Sim Golf (eda) 43,85 €
Sim Golf US 59,85 €
Siedler 4, Die 43,85 €
- Die Trojaner u.d. Elixier... 26,85 €
- Mission CD 11,85 €
- Gold Pack 46,85 €
Siege Of Avalon 2 13,85 €
Siege of Avalon 3 13,85 €
Siege of Avalon 4 13,85 €
Siege of Avalon
- Collection Vol.1 21,85 €
- Collection Vol.2 19,85 €
Silent Hunter 2 41,85 €
Sim City 3000 Classic 13,85 €
Sims, Die 39,85 €
- Hot Date 21,85 €
- Mission - Das volle Leben 16,85 €
- Party ohne Ende 16,85 €
- That's Life, Die 13,85 €
- inkl. Sims Face Factory 53,85 €
- Urlaub total (Add-On) 23,85 €
Ski Park Manager 36,85 €
Snow Storm Racin Xtreme 25,85 €
Soldier of Fortune 2 (SOF2) 39,85 €
Soldier of Fortune 2 EV (SOF2) 39,85 €
Soldier of Fortune 2 US 61,85 €
Soul Reaver 2 39,85 €
Sovereign* XX €
Specnaz: Project Wolf* XX €
Spiderman the Movie 39,85 €
Star Trek - Armada 2 39,85 €
- Battle Pack Classic 19,85 €
- Bridge Commander 39,85 €
- Star Fleet Com. CaptainEd. 19,85 €
- The Fallen dt 21,85 €
- Voyager Doppel-Pack 23,85 €
- Voyager: Elite F. Addon US 16,85 €
Star Wars
- Episode 1 Collec.Pack 13,85 €
- Episode 1: Battle for Naboo 23,85 €
- Galactic Battlegrounds 19,85 €
- Galaxies* XX €
- Jedi Knight 2 47,85 €
- Pit Droids 21,85 €
- Starfighter 39,85 €
- Behind the Magic dt 15,85 €
Starcraft + Broodwar 11,85 €
Starfleet Command 2 36,85 €
Starmageddon 34,85 €
Startopia - die Raumstation Prem. Coll. 19,85 €
Stealth Combat 23,85 €
Stirb langsam dV 29,85 €
Stronghold 26,85 €
Stronghold Crusaders 29,85 €
Stronghold DeLuxe 31,85 €
Stuart Little 2* 30,85 €
Stupid Invaders 41,85 €
Sudden Strike 19,85 €
- forever (off. Add On) 14,85 €
Gold Edition 29,85 €
Sudden Strike 2 43,85 €
Summoner Classic 13,85 €
Supercar Street Challenge 41,85 €
Superman Part 1* XX €
SWAT 4* XX €
SWAT: Urban Justice* XX €
Swine 36,85 €
Tactical Ops* 19,85 €
Takeda 33,85 €
Taz Wanted* 29,85 €
Team Factor 46,85 €
Techno Mage 46,85 €
Tennis Master Series 51,85 €
Tetris Worlds 19,85 €
The Partners 19,85 €
Theme Park Manager 16,85 €
Theme Park Manager CLASSIC 13,85 €
Three Kingdoms Prem. Coll. 19,85 €
Three Stooges, The 19,85 €
Throne of Darkness 39,85 €
Tiger Woods 2000 Classic 13,85 €
Toca Touring Car
- Championship 2 Classics 14,85 €
Tom Clancy's Ghost Recon 31,85 €
- Collectors Ed 46,85 €
- Mission Pack 19,85 €
- Rainbow Six Raven Shield* XX €
Tomb Raider - die Chronik
Premier Coll. 19,85 €
Tomb Raider 3 17,85 €
Tony Hawks Pro Skater 2 13,85 €
Tony Hawks Pro Skater 3 33,85 €
Total War 2 (Add on Sudden Strike) 19,85 €
Totally Flying 24,85 €
Totally Roller Coaster 27,85 €
Trade Empires 21,85 €
Train Sim - American Classics 36,85 €
Train Simulator - Design Studio 31,85 €
- Erie Mining Co 29,85 €
- Euro Loco Pack 36,85 €
Train Simulator (MS) 53,85 €
Trainz 34,85 €
Traitors Gate 16,85 €
Tribes 2 Classic 11,85 €
Tropico 21,85 €
Tropico - Paradise Island 12,85 €
Tropico Gold 26,85 €
UEFA Champ. League Sais. 01/02 14,85 €
UFO Aftermath* 39,85 €
Ultima Online
- Lord Blackthorne's Reve. 26,85 €
- Gametime Code 36,85 €
- Renaissance 14,85 €
Unreal Tournament 2003* 48,85 €
Verkehrsgigant Best of JoWood 16,85 €
VIP 26,85 €
Virtua Tennis 36,85 €
Virtual Pool Hall 29,85 €
Völker 2 Gold Edition 23,85 €
War & Peace* 43,85 €
War Commander 13,85 €
Warcraft 2 - Battlenet* 12,85 €
Warcraft 3 EV 44,85 €
Warcraft 3 US 89,85 €
Warcraft 3 43,85 €
- inkl. T-Shirt (limitiert) 46,85 €
Warlords Battlecry 2 39,85 €
Warm up GP 2001 31,85 €
Warrior Kings 41,85 €
Weg nach El Dorado, Der 23,85 €
Wer wird Millionär 2. Ed. 31,85 €
Wer wird Millionär? 21,85 €
White Fear* XX €
Wiggles 29,85 €
Wildlife Park* 36,85 €
Wizardry 8 ev 41,85 €
Wizardry 8 US 49,85 €
World of Warcraft* XX €
World Sports Cars* XX €
World War 2
- Frontline Command* XX €
World War 3 - Black Gold 46,85 €
Worms Battlepack
- Hero Collection 26,85 €
Worms Blast 46,85 €
Worms: Armageddon Classic 12,85 €
XCom Enforcer 35,85 €
X-Isle* XX €
Yager* XX €
You don't know Jack 3 19,85 €
You don't know Jack Teil 2 11,85 €
Y-Project* XX €
Z2 Steel Soldiers 19,85 €
Zanzarah 37,85 €
Zapper* XX €
Zeus - Herrscher des Olymp 16,85 €
Zoo Tycoon 43,85 €
- Dinosaur Digs Exp. US 29,85 €

ZUBEHÖR

CH - Gamestick (gelb) 12,85 €
- Gamestick 14 (rot) 12,85 €
Firestorm
- Dual Analog Gamepad 2 20,85 €
Grafikkarte Winfast
- GeForce 2 MX 32 MB 119,85 €
Guillemot Lenkrad
- Ferrari GT FFB 116,85 €
Microsoft
- FFB Wheel USB 123,85 €
- Sidewinder Precision 61,85 €
- Sidewinder Game Voice 51,85 €
Saitek
- Dash 2 46,85 €
- Joystick X 1 9,85 €
- Mouse Optical Mouse USB 23,85 €
- P 750 29,85 €
- Soundkarte
- Game Theater XP Hercules 139,85 €
Top Gun Afterburner 2 USB 56,85 €

+++ Versandkostenfrei ab 59,00 € Warenwert +++

Unsere Bestelladresse für [DE]
- Post: Game it! Electronics Boutique AG, D-87488 Betzigau
- Telefon: 08 31 - 57 51 57
- Telefax: 08 31 - 57 51 555

Der Versand erfolgt mit der Deutschen Post.

Unsere Bestelladresse für [AT]
- Post: Game it! Electronics Boutique AG, A-6691 Jungholz
- Telefon: 0 56 76 - 83 72
- Telefax: 0049 831 - 57 51 555

Der Versand erfolgt mit der Österreichischen Post.

- Internet: www.game-it.com • E-Mail: bestellung@game-it.com

Sie erreichen unser Call Center: Montag - Freitag: 8:00 - 20:00 Uhr, Samstag: 9:00 - 16:00 Uhr

Bestellungen über Internet, E-Mail, SMS, Telefon, Telefax oder Post
- Kein Mindestbestellwert, versandkostenfreie Lieferung ab 59,00 € Warenwert
- Versandkosten bei Nachnahme: Für BRD und Österreich 3,30 € (zzgl. 4,15 € NNG der Post)
- Versandkosten bei Vorkasse: 3,10 € - Österreich: 4,45 €
- Teillieferung: ab Warenwert von 59,00 € versandkostenfrei
- Lieferung, solange der Vorrat reicht; Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

- * = Zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar
- XX: Preis zum Zeitpunkt der Drucklegung unbekannt
- rot markierte Artikel: Top-Artikel
- blau markierte Artikel: Top-Neuerscheinungen jetzt schon vorbestellen

NEU!!! Bestellen per SMS!
PC Divine Divinity per SMS an 72866
Alle Produkte in dieser Anzeige können Sie auch per SMS bestellen. Senden Sie einfach eine SMS an die Nummer 72866 mit folgendem Inhalt: "System Leerzeichen vollständige Produktbezeichnung". Beispiel für Divine Divinity: "PC Divine Divinity" an 72866 senden. Folgende Systeme sind möglich: PC. Ihre Adressdaten werden per Rück-SMS abgefragt.

Helplines:
Rufen Sie uns an: Wir lösen Ihr Problem! 365 Tage im Jahr von 08:00 bis 24:00 Uhr (1,86 €/Min).

PC-Games: 01 90 - 87 32 68 24
Konsolen-Games: 01 90 - 87 32 68 25
Computer: 01 90 - 88 24 19 33
Internet: 01 90 - 88 24 18 84

GEORG VALTIN [GV@PCGAMES.DE] HARALD WAGNER [HW@PCGAMES.DE]

Grand Prix 4

Natürlich hätten sich wahre Formel-1-Fans die aktuellen Saison-Daten gewünscht - auch deshalb, weil sich gegenüber 2001 nicht nur auf Team- und Fahrerseite einiges getan hat (man denke nur an die Umbauten an Nürburg- und Hockenheimring). Einigkeit besteht darin, dass **Grand Prix 4** klar die beste Formel-1-Simulation darstellt; auch der häufig geäußerte Wunsch nach einem Karriere-Modus und einer „Story", wie es demnächst **DTM Race Driver** bieten wird, ist nicht vorrangig. Viel wichtiger als „immer noch bessere Grafik" oder „Saisondaten 2002" ist Crammonds Fans all das, was man aus den TV-Übertragungen kennt - Einführungsrunde, Stop-and-Go-Strafen, Safety Car-Features, deren Fehlen plausibel zu erklären den Machern sichtlich schwer fällt.

VIER FRAGEN AN DEN HERSTELLER



MICHAEL WETZEL ist Pressesprecher bei Infogrames Deutschland

PC Games: Warum laufen die Grand Prix-Spiele traditionell selbst auf dem jeweils besten PC nicht 100% flüssig (alle Details an)?

Wetzel: „Alle Grand Prix-Spiele waren stets dafür ausgelegt, auch nach Monaten noch Top-Grafik zu bieten. Viele Spiele kranken daran, das man sie nach einiger Zeit nicht mehr spielt, weil die Optik nicht mehr zeitgemäß ist."

PC Games: Warum ist es so schwer, Safety-Car oder Einführungsrunde zu integrieren?

Wetzel: „Die Darstellung eines Safety-Cars selbst ist kein Problem. Die Programmierung ist jedoch sehr komplex, da der Wagen natürlich nur dann auftauchen darf, wenn zum Beispiel ein Crash vorliegt. Dieses Feature ist jedoch für künftige Projekte vorgemerkt."

PC Games: Warum werden die Daten der Saison 2001 verwendet - bei F1 2002 stammen die Daten ja schließlich auch aus der laufenden Saison?

Wetzel: „Bei den Grand Prix-Spielen analysiert eine Gruppe von Experten das Fahrverhalten von jedem einzelnen Fahrer. Dieses Wissen wird hinterher in die Programmierung mit eingebracht. Dadurch wird die Realitätsnähe weiter erhöht, da sich die gegnerischen Fahrer bis zu einem gewissen Grad wie in der Realität verhalten. Und der Spieler hat das Gefühl, wirklich gegen die Orginal-Fahrer anzutreten. Dies ist jedoch nur dann möglich, wenn die Rennen bereits gefahren wurden."

PC Games: Ist Geoff Crammond selbst schon einmal in einem F1-Wagen gefahren?

Wetzel: „Geoff Crammond ist seit Jahren ein großer Rennsportfan. Selbst gefahren ist er diverse Male. Um eine Simulation zu programmieren, die von der Fahrphysik so realitätsnah wie die Grand-Prix-Serie ist, muss man sich mit der Materie hundertprozentig auskennen."



Das Urteil der PC-Games-Leser: Stärken und Schwächen von GP 4

+	−
1. Extrem detaillierte 3D-Grafik	1. Fehlendes Safety Car
2. Ungeschlagene Realitätsnähe	2. Hohe Hardware-Anforderungen
3. Präzise Steuerung	3. Nur ein Fahrmodell
4. Animierte Boxencrews	4. Veraltete Saison-Daten
5. Angenehm hoher Anspruch	5. Unübersichtliche Menüs

Die Meinung der PC-Games-Leser:

TOBIAS BAHR (16), Schüler aus Plauen
„Das Spiel übertrifft die Konkurrenz sicherlich in Sachen Grafik und Gameplay. Der Realismus leidet allerdings stark aufgrund der schwarzen Flagge. Diese wird schon beim kleinsten Vergehen (Abkürzen) gezeigt, selbst wenn man dadurch im Kiesbett stecken bleibt. Dies erfordert auf jeden Fall einen Patch, der die Stop-and-Go-Strafe einführt."

HERWIG HAHN (18), Schüler aus Stadtilm
„Der Schwierigkeitsgrad wurde endlich im leichten Modus angezogen, so dass ein intensives Einarbeiten nötig ist. Bei der entsprechenden Geschwindigkeit liegen die Wagen in den Kurven wie auf Schienen. Der Aspekt des Windschattens wurde berücksichtigt und kommt in etwa dem nahe, was früher bei breiteren Boliden möglich war."

MARKUS GEIMER (26), Industriemechaniker aus Schönenberg-Kübelberg
„Die neue Grafik und die GPS-Strecken lassen über manche Schwächen hinwegsehen. Denn es fahren sich wieder alle Autos gleich, nur sind Ferrari und Co. schneller unterwegs als die Arrows und Minardis. Die Cockpits sehen alle gleich aus, dafür sind die Boxencrews sehr gut animiert."

MARTIN REICH (22), Student aus Hochdorf
„Leider fehlt dem Spiel jegliche Innovation, Weder Pace Car noch Einführungsrunde oder eine Bestrafung für das offensichtliche Wegrammen eines Konkurrenten sind implementiert. Zwar teilen sämtliche andere F1-Simulationen diese Schwächen, aber von einem Geoff Crammond erwartet man eben etwas mehr als vom Durchschnitt."

CHARTS

Die beliebtesten Sportspiele der PC-Games-Leser:

Platz	Trend	Spiel	Genre	Hersteller
1	NEU 27%	Grand Prix 4	Formel-1-Simulation	Infogrames
2	NEU 17%	F1 2002	Formel-1-Simulation	EA Sports
3	- 17%	NHL 2002	Eishockey-Simulation	EA Sports
4	▼ 14%	Tony Hawk's Pro Skater 3	Fun-Sport	Activision
5	- 10%	FIFA 2002	Fußball-Simulation	EA Sports
6	▼ 8%	FIFA WM 2002	Fußball-Simulation	EA Sports
7	▼ 3%	Need for Speed: Porsche	Rennspiel	Electronic Arts
8	▼ 1%	F1 Racing Championship	Formel-1-Simulation	Ubi Soft
9	▼ 1%	Grand Prix 3	Formel-1-Simulation	Infogrames
10	▼ 1%	MS Flight Simulator 2002	Flugsimulation	Microsoft

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



REAKTIONSSCHNELL Fußgänger bringen sich immer rechtzeitig mit einem waghalsigen Sprung aus der Gefahrenzone.

Crazy Taxi

CRAZY Trinkgeld verdienen Sie mit halsbrecherischen Sprüngen und Stunts. Rampen oder steile Gefälle gibt's ausreichend.

„Und, mein Kleiner, was willst du mal werden, wenn du groß bist?" – „Taxifahrer!"

Crazy Taxi – der Name ist Programm. Vier coole Fahrer mit vier ähnlich stylischen Cabs wollen innerhalb eines knapp bemessenen Zeitlimits so viel Kohle wie möglich verdienen. Also schwingen Sie sich hinter das Steuer, sammeln Fahrgäste auf und bringen die besser verflixt schnell an ihren Zielort – denn mal abgesehen davon, dass es bei **Crazy Taxi** jeder unheimlich eilig hat, winken bei rasanter Beförderung entsprechend höhere Entgelte sowie Zeitgutschriften. „Crazy" wird das Ganze dadurch, dass Sie während Ihrer Tour auf alle Verkehrsregeln pfeifen sollten und ohne Probleme – oder Schäden – andere Autos aus dem Weg räumen dürfen und oft genug auch müssen. Die schnellste Verbindung zwischen zwei Punkten ist nun einmal eine Gerade und wenn irgendein Trottel zwischen ebenjenen Punkten unbedingt einen Park, einen U-Bahn-Tunnel oder einen Marktplatz bauen musste, dann ist das ja wohl nicht Ihre Schuld. Augen zu, Gas geben und durch. Geschäft ist Geschäft. Ihren Lemming-Kunden gefällt das übrigens ziemlich gut – je durchgeknallter Sie durch die Straßen jagen, desto mehr Trinkgeld lassen die Passagiere springen.

Zwei komplette Städte warten auf Ihre Fahrkünste. Die Arcade-Metropole entspricht dabei der Ur-Version aus den Spielhallen, die Original Strecke wurde eigens für die PC- und Videospiele-Umsetzungen gebastelt und macht leider nicht ganz so viel Laune. Wer jetzt meint, dass zwei Städte doch ein wenig arg dünn sind, irrt gewaltig: Die Straßen und Gassen sind derart liebevoll gestaltet, mit Passanten und Fahrgästen bevölkert und mit Abkürzungen gespickt, dass es



ALTERNATIV-ROUTE Parkhäuser eignen sich ebenfalls gut zum Abkürzen – Pech für die, die hier ihre Autos abgestellt haben.

VERKEHRSROWDY Abkürzungen durch Parks sind erlaubt und oft auch nötig – Polizei gibt es in den Städten nicht.

LERNFÄHIG In den Trainingsmissionen wollen zum Beispiel Luftballons innerhalb eines Zeitlimits zum Platzen gebracht werden – so gewöhnen Sie sich an die Steuerung und die Drifts.

gut und gerne ein paar Wochen dauern dürfte, bis Sie wirklich jeden Winkel kennen gelernt haben. Und die sollten Sie auch kennen – nur, wenn Sie den definitiv kürzesten Weg (Sie wissen schon, den mit den Parks und U-Bahn-Schächten) zu Ihrem Fahrtziel mit verbundenen Augen finden, haben Sie im normalen Spielmodus – der Ihnen zu Beginn sechzig Sekunden Zeit gibt – eine Chance, länger als eine Viertelstunde unterwegs zu sein. Wer es nicht ganz so hektisch mag, greift wahlweise zum fünf- bzw. zehnminütigen Modus, bekommt dort aber keine Zeitgutschriften mehr. Gesteuert wird **Crazy Taxi** entweder per Tastatur oder Gamepad, fingerakrobatische Kunststücke müssen Sie nicht vollführen – sechs Tasten reichen auch für Spezialmanöver wie Drift oder Kickdown völlig. Einen Schönheitswettbewerb gewinnt **Crazy Taxi** leider nicht – Wettereffekte oder dynamische Lichteffekte wie in **Hot Pursuit 2** suchen Sie vergeblich, auch im direkten Vergleich mit **GTA 3** hat Empires Arcade-Racer keine Chance. Dafür sind die Animationen ganz ordentlich gelungen und das Fahrgefühl stimmig. Schade nur, dass die schlichtweg geniale Musik des Konsolen-Originals (die Songs stammten von Offspring und Bad Religion) nicht übernommen wurde – stattdessen dröhnen neue Crossover-Stücke aus den Boxen.

JOCHEN GEBAUER

TESTURTEIL CRAZY TAXI

81

ENTWICKLER Empire
ANBIETER Vivendi Universal
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Variabel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: –, Internet: –, 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)

Prozessor in Megahertz: 450 – 1.000 – 2.000

Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB

Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA

- \+ Abwechslungsreiche Städte
- \+ Macht süchtig
- \+ Leicht zu erlernen, schwer zu beherrschen
- – Veraltet

GRAFIK	64%
SOUND	81%
STEUERUNG	89%
ATMOSPHÄRE	80%
SPIELDESIGN	79%
MEHRSPIELER	–

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **GTA 3** oder **HOT PURSUIT 2** mochten.

MEINUNG
JOCHEN GEBAUER

Und ich dachte immer, der schnellste Weg zum eigenen Taxi führt über ein Sozialpädagogik-Studium ...

„Her damit!" Um die Testversion von **Crazy Taxi** in die Finger zu bekommen, musste ich bei Kollege Valtin laut werden – dabei kommt der Vorwärtseinparker immer mit der U-Bahn ins Büro. Aber eigentlich ist es auch kein Wunder: **Crazy Taxi** ist die Spiel gewordene gute Laune. Nur noch ein Versuch, nur noch ein Fahrgast, nur noch ... was macht denn der Krankenwagen da? Mist! Zeit abgelaufen. Okay. Nur noch ein Versuch, nur noch ... Wer sich nicht nach spätestens fünf Minuten dabei ertappt, wie er sich bei einer Vollbremsung unwillkürlich auf die Unterlippe beißt oder bei einem coolen Drift den Kopf analog zum Fahrzeug in Schräglage stellt, sollte vielleicht besser beim guten, alten Drahtesel bleiben. Sauer stößt mir nur auf, dass die perfekte Musikuntermalung des Originals fehlt und Empire dem Ganzen durchaus noch eine dritte Stadt hätte spendieren können.



VOLL GESTOPFT Auf den dicht befahrenen Straßen vermisst man das kaum vorhandene Schadensmodell nicht.

The Italian Job

Das Rennspiel zum Kinofilm **The Italian Job: Charlie staubt Millionen ab** erscheint ein Jahr zu früh.

Denn einerseits kommt das Remake des Klassikers erst nächstes Jahr in die Kinos, andererseits hätte dem Spiel ein weiteres Jahr Entwicklungszeit nicht geschadet. **The Italian Job** erzählt die Geschichte eines aufwendig geplanten Bankraubes – allerdings nur in sehr kurzen Videos, die durch Spielsequenzen verbunden werden. Da muss der Spieler der Polizei entkommen, einen Mafia-Wagen zu Schrott fahren, Kurierfahrten übernehmen, einen Transporter begleiten und vieles mehr. Schauplatz sind die dicht befahrenen und verschlungenen Innenstädte von Turin und London, aber auch auf engen Alpenpässen darf man seine Fahrkünste beweisen.

Das Fahrmodell ist für alle zehn Fahrzeuge sehr schlicht und sehr träge ausgefallen, die Grafikqualität entspricht ebenfalls nicht dem Stand der Technik. Was aber weitaus schlimmer ist: Sämtliche Rennmodi spielen sich völlig identisch. Stets muss man unter Zeitdruck an das Ziel gelangen und bis dahin die eventuell verfolgende Polizei abgeschüttelt haben. Auf Geschicklichkeitsprüfungen und sogar auf herkömmliche Rennen haben die Entwickler verzichtet. HARALD WAGNER



TESTURTEIL
THE ITALIAN JOB

ENTWICKLER Pixelogic
ANBIETER Codemasters
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Juli 2002
USK Ab 6 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 8, Netzwerk: -, Internet: -, 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 300 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

52

PRO & CONTRA
- + Fahrphysik existiert
- – Nur ein Rennmodus
- – Meist sehr träge Fahrzeuge
- – Nur eine Kameraposition
- – Nur Hotseat-Mehrspielermodus

GRAFIK	57%
SOUND	45%
STEUERUNG	62%
ATMOSPHÄRE	74%
SPIELDESIGN	31%
MEHRSPIELER	43%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **GTA 3** oder **URLAUBSRASER** mochten.

MEINUNG
HARALD WAGNER



Bleibt zu hoffen, dass sich jemand für ein Remake des Spiels erbarmt.

Dass eine Gangsterchronik eine grandiose Hintergrundstory für ein Autorennspiel liefern kann, ist seit **Driver** und **GTA 3** bekannt. Selbst in **Italian Job** wird eine gute Geschichte erzählt – der spielerische Part wurde allerdings arg vernachlässigt. Warum muss man mit den schweren Schlitten ständig unter höchstem Zeitdruck rasen? Warum kann man nicht einfach unauffällig an einer Polizeistreife vorbeifahren? Warum gibt es nicht einmal ein herkömmliches Wettrennen? Und warum beschränkt sich der so genannte Mehrspielermodus darauf, dass mehrere Fahrer an einem Rechner nacheinander die Einzelspielereinsätze fahren? Bleibt zu hoffen, dass zum Release des Film-Remakes im nächsten Jahr auch ein Remake des Spiels erscheint.

MEHRSPIELER

Xtreme **Air Racing**



EINTÖNIG Die Flugzeugmodelle sind ansehnlich, die Landschaft ist karg.

500 Stundenkilometer, 50 Fuß Höhe **– nicht Rennwagen, Jagdflugzeuge rasen hier.**

Über 50 Jahre, aber kein bisschen leise: Mit getunten Motoren und Nitro-Einspritzung peitschen in der Wüste von Reno Jahr für Jahr ehemalige Weltkriegsjäger mit halsbrecherischer Geschwindigkeit knapp über der Grasnarbe um einen abgesteckten Rundkurs. Dieses Spektakel nimmt sich **Xtreme Air Racing** zum Vorbild für ein Rennspiel, in dem Sie im Cockpit einer von 20 historischen Propellermaschinen gegen sieben Konkurrenten antreten. Leider stehen nur fünf Kurse zum Austoben bereit, deren Streckenführung sich zudem kaum unterscheidet. Dass die Positionskämpfe trotzdem Spaß machen, liegt zum einen an den in höheren Schwierigkeitsstufen aggressiven Computergegnern, zum anderen an den vielen möglichen Taktiken: Lieber langsam angehen lassen, Sprit und Kühlwasser sparen und dann einen grandiosen Endspurt hinlegen? Oder vom Start weg den Nitro-Booster reinhauen und riskieren, dass der Motor überhitzt? Wer mag, kann sich in den umfangreichen Tuning-Optionen für jede Strecke das richtige Setup zusammenstellen. Veraltete Technik und fehlende Abwechslung lassen **Xtreme Air Racing** aber weit hinter den Top-Rennspielen zurückbleiben. RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL
XTREME AIR RACING

ENTWICKLER Victory Sim.
ANBIETER THQ
PREIS Ca. € 35,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 6 Jahren
SPRACHE Englisch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 4 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Internet: 8, Netzwerk: 8, 1 Sp./Packung

62

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 600 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Ausgefeilte Tuning-Optionen
+ Taktische Rennentscheidungen
– Wenige, langweilige Strecken
– Teils seltsames Flugverhalten
– Veraltete Technik

GRAFIK	58%
SOUND	64%
STEUERUNG	78%
ATMOSPHÄRE	60%
SPIELDESIGN	68%
MEHRSPIELER	77%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **BEAM BREAKERS** oder **DIE JAGD AUF DEN ROTEN BARON 2** mochten.

Antz Extreme Racing

Erinnern Sie sich an den **Kinofilm Antz**? Nein? Macht nichts.



TIERQUÄLEREI An das Hinterteil von niedlichen Käfern wurden schwere Holzwagen geklebt.



EINZELKAMPF In den Slalomdisziplinen fährt man nur gegen die Uhr.

Der hat mit dem gleichnamigen Rennspiel nämlich nichts zu tun – abgesehen von den Gesichtern der Hauptdarsteller. Diese Ameisen laufen und fahren in **Antz: Extreme Racing** um die Wette, wobei sie sich bemüht komischer Fahrzeuge wie Blätter, Spinnen oder gefesselter Käfer bedienen. Aus unerfindlichen Gründen startet der Spieler stets an letzter Position des vierköpfigen Starterfeldes, hat aber dennoch beste Chancen auf den Sieg: Die meisten der insgesamt 21 Strecken sind derart verschlungen, dass die Gegner absurd oft an den begrenzenden Grashalmen hängen bleiben, außerdem schießen sie sich bevorzugt gegenseitig mit den allerorten herumliegenden Power-ups ab. Dass **Antz** dennoch nicht zu den leichtesten Action-Rennspielen gehört, liegt an der vertrackten Bedienung: Die drei Fortbewegungsarten (zu Fuß, mit einem „Wagen" oder auf einem Board) nutzen jeweils eine andere Tastaturbelegung, außerdem ist die Steuerung derart empfindlich und ungenau, dass man selber Opfer der Streckenbegrenzungen wird. Dabei hätte man reichlich Rechenleistung für eine bessere, glaubwürdigere Steuerung einplanen können: Die Grafik ist jedenfalls derart karg, dass ein modernes Rechnersystem hoffnungslos unterfordert ist. HARALD WAGNER



TESTURTEIL
ANTZ EXTREME RACING

ENTWICKLER Supersonic Softw.
ANBIETER Empire
PREIS Ca. € 33,-
TERMIN 31.07.2002
USK Ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 4, Internet: -, Netzwerk: -, 1 Sp./Packung

42

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 400 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

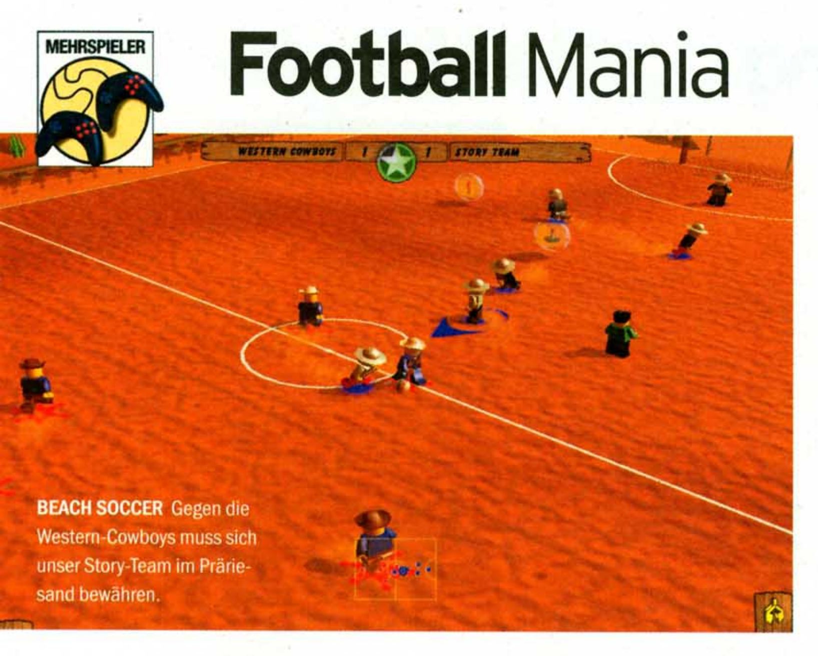
PRO & CONTRA
+ Drei Sportarten
– Ungenaue Steuerung
– Schlichte Grafik
– Ergebnisse zufallsabhängig
– Schnell durchgespielt

GRAFIK	37%
SOUND	50%
STEUERUNG	41%
ATMOSPHÄRE	66%
SPIELDESIGN	76%
MEHRSPIELER	48%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DIE SCHLÜMPFE: AUF DIE PLÄTZE, FERTIG, LOS!** oder **TOY STORY** mochten.

MEHRSPIELER

Football Mania



BEACH SOCCER Gegen die Western-Cowboys muss sich unser Story-Team im Prärie-sand bewähren.

Fußball als unterhaltsame Fun-Sportart, das gibt es halt nur im Legoland!

Wenn sich die Lego-Figuren zum Fußballspielen treffen, ist Spaß vorprogrammiert. Die sympathischen Plastik-Knirpse halten nichts von 90 Minuten Langeweile und haben deshalb ein ganz eigenes Regelwerk entwickelt: Spielfeldbegrenzungen gibt es keine, der Ball prallt an der Bande ab. Diverse Power-ups verleihen den Akteuren für kurze Zeit hohe Geschwindigkeit, Immunität gegen Fouls, verwandeln den Ball in eine Rakete oder Zeitbombe. Das sorgt mitunter für tumultartige Zustände auf dem Feld. Trotzdem geht es in erster Linie natürlich darum, das Spielgerät möglichst oft im Tor des Gegners unterzubringen. Für den schnellen Kick zwischendurch eignen sich Freundschaftsspiele, während im Skill-Modus Fähigkeiten wie Dribbeln, Passen und Schießen trainiert werden. Die brauchen Sie, um den Story-Modus erfolgreich zu absolvieren: Hier treten die verschiedensten Teams, etwa Cowboys, Ritter und Piraten, um den Lego-Pokal an. Da der Titel nie Anspruch darauf erhebt, eine ernsthafte Simulation zu sein, ist der Schwierigkeitsgrad entsprechend niedrig. Dafür geht es im Multiplayer-Modus umso mehr zur Sache, denn besonders die witzigen Power-ups machen **Football Mania** zu einem kurzweiligen Vergnügen. GEORG VALTIN



TESTURTEIL
FOOTBALL MANIA

ENTWICKLER Silicon Dreams
ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK Ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 2; Internet: -; Netzwerk: -; 2 Sp./Packung

63

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 350 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- \+ Originelle Power-ups
- \+ Viele bekannte Lego-Figuren
- − Sehr niedriger Schwierigkeitsgrad
- − Etwas unpräzise Steuerung

GRAFIK	61%
SOUND	48%
STEUERUNG	57%
ATMOSPHÄRE	65%
SPIELDESIGN	65%
MEHRSPIELER	68%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **FIFA 2002** oder **COMIC KICKER EUROPE** mochten.

Agassi Tennis Generation 2002

Die schwache Tennis-Simulation ist so glanzlos wie die unpolierte Glatze von Agassi.



DER STAR Wenigstens ist Andre Agassi gut zu erkennen – einer der wenigen Lichtblicke.

Dass hinter einem großen Namen noch lange kein großes Spiel steht, beweist **Agassi Tennis Generation 2002** in erschreckender Weise. Während die schwache Grafik, die nervige Musik sowie die träge, ungenaue Steuerung noch zu verschmerzen sind, versagt der Titel in dem entscheidenden Punkt: Das Gameplay ist einfach unter aller Kanone. Das Verhältnis zwischen der Geschwindigkeit des Balles und der Spieler stimmt hinten und vorne nicht, die Schlagarten (gerader Schlag, Top Spin, Lob, Slice) entsprechen in Sachen Animation und Ausführung nur in Ansätzen der Realität und das Verhalten der Computergegner ist so vorhersehbar wie unrealistisch. Wenn es im höchsten Schwierigkeitsgrad mal eng wird, kriegt man einfach einen unerreichbaren Ball vor den Latz geknallt, damit der Punkt an den PC-Spieler geht. Dass da der Spielspaß selbst bei den größten Agassi-Fans bereits im Keim erstickt wird, ist klar. In allen Bereichen schneidet der Titel schwächer ab als die Konkurrenz: Mit **Virtua Tennis**, **Tennis Masters Series** und **Next Generation Tennis** stehen gleich drei aktuelle, deutlich bessere Programme in den Verkaufsregalen. GEORG VALTIN



NACH VORN Selbst wenn man am Netz steht und die Bälle platziert spielt, kommt der Computergegner viel zu oft heran.



TESTURTEIL
AGASSI TENNIS GENERATION 2002

ENTWICKLER Aqua Pacific
ANBIETER Modern Games
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN Erhältlich
USK Ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 2; Internet: -; Netzwerk: -; 2 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

42

PRO & CONTRA
- \+ Sie dürfen Andre Agassi spielen
- \+ Karrieremodus mit Grand-Slam-Turnieren
- − Unrealistisches Verhalten von Ball und Spielern

GRAFIK	46%
SOUND	37%
STEUERUNG	51%
ATMOSPHÄRE	15%
SPIELDESIGN	46%
MEHRSPIELER	47%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **VIRTUA TENNIS** oder **TENNIS MASTERS SERIES** mochten.



Einkaufsführer

Jeden Monat ein neues Lesevergnügen: **Deutschlands große Marktübersicht für PC-Spiele** bietet alle wichtigen Infos und vergleicht Preise sowie Wertungen.



So finden Sie sich im PC-Games-Einkaufsführer ganz einfach zurecht:

PC-Games-Top-100
Das sind die 100 Spiele, an denen wir uns bei der Beurteilung von Neuerscheinungen orientieren.

Add-ons
Mission-Disks und Zusatz-CDs enthalten im Normalfall mehr Missionen, neue Einheiten, Gebäude und erweiterte Funktionen.

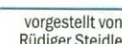
Spielesammlungen
Ob Compilation, Bundle, Gold oder Special Edition: Hier können Sie bares Geld sparen.

Die „schwarze Liste"
Hier tummeln sich nur die schlechtesten Titel, vor denen PC Games eindringlich warnt.

Neuerscheinungen
Sie entdecken ein Spiel und möchten wissen, wie es bewertet wurde? Übersichtlich von A-Z sortiert.

PC-GAMES-TOP-100 – UNSERE REFERENZEN

STRATEGIE
ECHTZEIT-STRATEGIE




vorgestellt von Rüdiger Steidle

Warcraft 3
Die Grafik: erstklassig. Die Bedienung: ein Traum. Die Missionen: Kinoqualität. Es gibt schlicht keinen Punkt, in dem Blizzards Meisterwerk die Konkurrenz nicht im wahrsten Sinne alt aussehen lässt.
Ausgabe: 08/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 45,- | **92**



Battle Realms
Nur noch wenige Wochen, dann erscheint endlich das ersehnte Add-on für den Asia-Echtzeit-Kracher. Elf brandneue Missionen mit dem Wolf-Clan, frische Truppen und Szenarien warten auf Sie.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 25,- | **88**



Empire Earth
Empire Earth hat Masse und Klasse: Masse dank 10.000 Jahre Kriegsgeschichte mit Hunderten historischer Einheiten und Techniken. Klasse durch spannende Einsätze und clevere Steuerung.
Ausgabe: 01/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 40,- | **87**



Age of Empires 2: Age of Kings
Im Oktober, wenn **Age of Mythology** erscheint, muss der Ex-König der Echtzeit-Strategie wohl endgültig abdanken. Bis dahin bietet aber kein anderer Genrevertreter das gleiche Historien-Flair.
Ausgabe: 11/01 | Microsoft | Preis: ca. € 30,- | **85**



Mech Commander 2
Hier gibt es keine Massenschlachten, sondern effektvolle Scharmützel zwischen Kampfroboter-Platoons. Das Upgrade- und Trainingssystem und die ausgeklügelten Einsätze motivieren auf Dauer.
Ausgabe: 09/01 | Microsoft | Preis: ca. € 45,- | **84**

STRATEGIE
AUFBAU-STRATEGIE




vorgestellt von Petra Maueröder

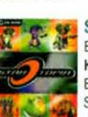
Black & White
Mit dem Klassiker **Populous** hatte Peter Molyneux seinerzeit das „Götterspiel" erfunden. **Black & White** ist die aktuelle Offenbarung für die Jünger des legendären Spielemachers.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 30,- | **92**



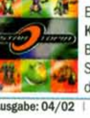
Die Sims
Aus der Feder des genialen Will Wright flossen Hits wie **Sim City**, dessen vierter Teil noch dieses Jahr erwartet wird. Die Fans der Sims-Kollegen müssen noch ein Weilchen länger warten.
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | Preis: ca. € 35,- | **90**



Wiggles
Zwar buddeln die Zwerge unter Tage, der Spielspaß ist aber geradezu überirdisch: Mit Rollenspielanleihen und spannenden Missionen sind die **Wiggles** die rechtmäßigen **Siedler**-Erben.
Ausgabe: 11/01 | Infogrames | Preis: ca. € 20,- | **89**



Startopia
Erinnern Sie sich noch an **Dungeon Keeper**? **Startopia** lässt das klassische Bastel- und Manager-Prinzip in einer SciFi-Welt wieder auferstehen. Kein Wunder: Die Macher sind dieselben.
Ausgabe: 04/02 | Eidos Interactive | Preis: ca. € 20,- | **86**



Die Siedler 4
Wenn Sie sich für den deutschen Aufbau-Erfolg entscheiden, greifen Sie am besten zum **Gold Pack** für fünf Euro mehr. Der bietet sinnvolle Spielerweiterungen und aktuelle Bugfixes.
Ausgabe: 04/01 | Ubi Soft | Preis: ca. € 40,- | **85**

STRATEGIE
RUNDEN-STRATEGIE



vorgestellt von Rüdiger Steidle



Civilization 3
Viele **Civ**-Spieler sind streng genommen reif für die Suchtberatung – der Beweis, dass Grafik nicht alles ist. Das Add-on ist bereits in Planung und kommt pünktlich vor Weihnachten in die Läden.
Ausgabe: 04/02 | Infogrames | Preis: ca. € 45,- | **85**



Age of Wonders 2
Bei **Heroes of Might & Magic 4** ist manches länger – zum Beispiel die Tradition und der Name. Bei **AoW 2** ist hingegen vieles besser: die taktischen Möglichkeiten, die Kämpfe, die Zauberei.
Ausgabe: 08/02 | Take 2 | Preis: ca. € 40,- | **84**



Etherlords
Des Geheimtipps zweiter Teil reift bereits heran. Den Helden kommt mehr Bedeutung zu als in Teil 1, der sich von der Fantasy-Konkurrenz durch 3D-Grafik und kartenspielähnliche Kämpfe absetzt.
Ausgabe: 01/02 | Jowood | Preis: ca. € 35,- | **82**



Civ: Call to Power 2
Preiswerter können Sie kaum in die Welt von **Civilization** hineinschnuppern: **Call to Power 2** fehlt zwar der amtliche Segen von Erfinder Sid Meier, doch allein die Missionen machen dies wett.
Ausgabe: 06/01 | Activision | Preis: ca. € 10,- | **81**



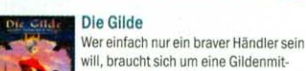
Heroes of Might & Magic 4
Verschlimmbessert hätten sich einige Details in der vierten Auflage, nölen die Kritiker. Stimmt, doch wer sich einmal auf dieses Fantasy-Abenteuer einlässt, kommt so schnell nicht mehr davon los.
Ausgabe: 06/02 | Infogrames | Preis: ca. € 40,- | **81**

STRATEGIE
WIRTSCHAFTSSIMULATION



vorgestellt von Petra Maueröder

Port Royale
Nachdem der Ärger um Fehler in der Verkaufsversion langsam verraucht ist, klart die Sicht auf. Eine gelungene Kombination aus Piraten- und Handelssimulation. Demnächst: Gratis-Add-on!
Ausgabe: 07/02 | Bigben Interactive | Preis: ca. € 45,- | **88**



Die Gilde
Wer einfach nur ein braver Händler sein will, braucht sich um eine Gildenmitgliedschaft gar nicht erst bewerben. Im Mittelalter wird getrickst, bis die Konkurrenz am Boden liegt.
Ausgabe: 04/02 | Jowood | Preis: ca. € 40,- | **87**



Fußballmanager 2002
Wer noch einmal die letzte Bundesligasaison erleben und seiner Lieblingsmannschaft zu verdienten Meister-Ehren verhelfen will, findet kein besseres Programm als das der Ex-**Anstoß**-Macher.
Ausgabe: 12/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 40,- | **86**



Patrizier 2
Der Vorgänger von **Port Royale** ist zumal zum Budgetpreis immer noch einen Blick wert. Genreeinsteiger sollten allerdings zum weniger komplizierten Karibik-Nachfolger greifen.
Ausgabe: 02/01 | Infogrames | Preis: ca. € 30,- | **85**



Der Industriegigant 2
Niemand simuliert einen Wirtschaftskreislauf so detailversessen und komplex wie **Der Industriegigant 2**. Nachwuchs-Manager finden unzählige Möglichkeiten, Macht und Geld zu erlangen.
Ausgabe: 08/02 | Jowood | Preis: ca. € 45,- | **84**

STRATEGIE
TAKTIK-SPIELE



vorgestellt von Rüdiger Steidle

Commandos 2: Men of Courage
Wie bei einem 5.000-Teile-Puzzle stehen Sie vor den riesigen **Commandos 3**-Karten erstmal wie der berühmte Ochs vorm Berg. Doch wie so oft gilt auch hier: Versuch macht klug. Klare Referenz!

Ausgabe: 10/01 | Eidos Interactive | Preis: ca. € 40,- | **90**

Desperados
„Ich bin mit der Gesamtsituation unzufrieden", hören Sie Doc McCoy sagen, als ihm der Sheriff die Schlinge um den Hals legt. Doch Revolverheld Cooper hat auch dafür eine Lösung ...

Ausgabe: 05/01 | Infogrames | Preis: ca. € 20,- | **87**



Commandos
Das wild umherballenrnde A-Team sollten sich Ihre Spezialisten nicht unbedingt zum Vorbild nehmen, denn in diesem Taktik-Spiel kommen Sie mit Köpfchen viel weiter. Nicht einfach!

Ausgabe: 07/98 | Eidos Interactive | Preis: ca. € 10,- | **81**



Fallout Tactics
Nicht verwirren lassen: Wo „Fallout" draufsteht, ist meist ein geniales Endzeit-Rollenspiel drin. Für den **Tactics**-Ableger gilt: mehr Kämpfe (Runden oder Echtzeit), dünnere Atmosphäre.

Ausgabe: 05/01 | Virgin Interactive | Preis: ca. € 20,- | **79**



Star Trek: Away Team
Wie die **Commandos 2**-Kollegen kämpft sich auch hier eine Crew Meter für Meter voran. Über die Schwächen kann nur hinwegsehen, wer ein echter **Star Trek**-Fan ist.

Ausgabe: 04/01 | Activision | Preis: ca. € 15,- | **79**



ACTION
EGO-SHOOTER



vorgestellt von Christian Müller

Jedi Knight 2: Jedi Outcast
Raven Software wird immer mehr zum Synonym guter Ego-Shooter-Unterhaltung. Die US-Amerikaner haben mit **Jedi Outcast** und **SoF 2 (dt.)** gleich zwei Titel in der Referenzliste. In Arbeit ist **Quake 4**.

Ausgabe: 05/02 | Activision | Preis: ca. € 50,- | **90**

No One Lives Forever
Noch kurviger und noch charmanter soll Cate Archer in **NOLF 2** daherkommen. Wer sich das Shooter-Abenteuer noch nicht zu Gemüte geführt hat, hat eines der besten Actionspiele verpasst.

Ausgabe: 05/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 26,- | **88**

Medal of Honor: Allied Assault (dt.)
Medal of Honor: Allied Assault (dt.) war für Electronic Arts weltweit ein riesiger Verkaufserfolg. Ein Add-on wurde bereits angekündigt, eine Fortsetzung bleibt aber weiterhin ungewiss.

Ausgabe: 02/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **86**

Aliens vs. Predator 2
Hochspannung garantiert. Ob als Söldner, Alien oder in der Rolle des Predator, alle drei Kampagnen können es mit jedem guten Horrorfilm aufnehmen. Jetzt neu: das Add-on **Primal Hunt**.

Ausgabe: 12/01 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 45,- | **85**

Soldier of Fortune 2 (dt.)
Das knallharte Söldner-Epos wurde in der deutschen Version in ein Parallel-Universum versetzt, in dem Androiden leben. Nie waren Schweißnähte und Nieten realistischer. Trotzdem: nix für Weicheier.

Ausgabe: 07/02 | Activision | Preis: ca. € 43,- | **84**

ACTION
TAKTIK-SHOOTER



vorgestellt von Christian Müller

Operation Flashpoint
Noch unerreicht in Sachen Spieltiefe bleibt der Taktik-Shooter von Codemasters. Ganz im Gegenteil: Mit der neuen Erweiterung **Resistance** setzt das ein Jahr alte Spiel zu einem neuen Höhenflug an.

Ausgabe: 07/01 | Codemasters | Preis: ca. € 45,- | **89**



Project I.G.I.
Einer gegen alle. Das Prinzip, das in vielen Ego-Shootern zur Ballerorgie verkommt, bezieht hier seinen Reiz aus der realistischen Umsetzung. Nur Meister der Tarnung und Täuschung werden bestehen.

Ausgabe: 01/01 | Eidos | Preis: ca. € 20,- | **88**



Counter-Strike 1.5
Dieses Spiel ist einfach nicht totzukriegen. Das liegt auch an der hervorragenden Betreuung und Weiterentwicklung durch Valve Software. Nach wie vor der meistgespielte Mehrspieler-Shooter.

Ausgabe: 02/01 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 15,- | **84**



Ghost Recon
Bestseller-Autor Tom Clancy feiert auch auf dem PC reihenweise Erfolge, doch die Computerumsetzungen zeichnen sich dabei weniger durch Spannung als viel mehr durch taktische Finesse aus.

Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 45,- | **83**



Tribes 2
Tribes war wegweisend, **Tribes 2** ein kommerzieller Flop. Ende 2002 soll **Tribes: Fast Attack** wieder angreifen. Das entscheidende Kriterium dabei soll ein neuartiger Einspielermodus sein.

Ausgabe: 04/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 13,- | **82**

ACTION
ACTION-ADVENTURES

vorgestellt von Thomas Weiß

Deus Ex


Sie entscheiden, ob Sie muskelbepackter Rambo oder Technikexperte werden: In **Deus Ex**, dem komplexesten Shooter, den es gibt, ziehen Sie alle Fäden. Wer's noch nicht hat: Sofort kaufen!

Ausgabe: 10/01 | Eidos | Preis: ca. € 20,- | **89**



Grand Theft Auto 3
Auf den Hitlisten ist **GTA 3** in den oberen Plätzen vertreten. Das ist gut so: Die einzigartige Mischung aus Action- und Rennspiel ist trotz technischer Kompatibilitätsschwierigkeiten ein Muss für alle!

Ausgabe: 07/02 | Take 2 | Preis: ca. € 45,- | **89**



System Shock 2
Bisher hat Electronic Arts den Startschuss für **System Shock 3** nicht gegeben. Ob's noch passiert? Hoffen wir's, denn der Vorgänger verbindet Action und Rollenspiel fast genauso gut wie **Deus Ex**.

Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- | **86**



Evil Twin
Endlich ist auch **Evil Twin** zum Budget-Preis erhältlich! Spätestens jetzt gehört das abgedrehte Hüpfspiel mit der bunten Grafik und den komischen Gegnern in jede Spielesammlung.

Ausgabe: 11/01 | Ubi Soft | Preis: ca. € 15,- | **85**

American McGee's Alice
Bis der Kinofilm kommt, dauert's noch bis 2003. Das ist schlecht, denn so lange beschäftigt **Alice** mit seinen 15 Stunden Spielspaß auch nicht – trotz Bombastgrafik und toll abgedrehter Atmosphäre.

Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 20,- | **84**

ACTION
SCIFI-ACTION



vorgestellt von Thomas Weiß

Aquanox
Besuchen Sie doch mal die Homepage vom **Aquanox**-Nachfolger: www.aquanox-revelation.com. Am 1. August wurde diese mit Infos zum grafisch bombastischen Unterwasser-Shooter gefüllt!

Ausgabe: 03/02 | Fishtank | Preis: ca. € 20,- | **85**



Mechwarrior 4: Vengeance
Die Atmosphäre von **MW 4** leidet nicht am hohen Alter von über einem Jahr: Der Mix aus Taktik und Action macht so viel Spaß, als wäre er heute erschienen. Vergessen Sie nicht das Add-on **Black Knight**!

Ausgabe: 01/01 | Microsoft | Preis: ca. € 30,- | **85**



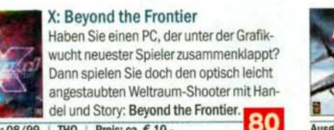
Starlancer
Freelancer lässt auf sich warten, **Starlancer** verkürzt die Zeit bis dahin: bunte Grafik, actionreiches Spiel, dünne Story. Erhältlich zusammen mit **Crimson Skies** und **Metal Gear Solid** im **Action Pack**.

Ausgabe: 06/00 | Microsoft | Preis: ca. € 35,- | **84**



Crimson Skies
Heutzutage einzigartiger Mix aus Flug-Sim und Action-Adventure: In **Crimson Skies** brauchen Sie schnelle Finger für die Action und ein offenes Ohr für die spannende Story. Gibt's im **Action Pack**.

Ausgabe: 11/00 | Microsoft | Preis: ca. € 35,- | **83**



X: Beyond the Frontier
Haben Sie einen PC, der unter der Grafikwucht neuester Spieler zusammenklappt? Dann spielen Sie doch den optisch leicht angestaubten Weltraum-Shooter mit Handel und Story: **Beyond the Frontier**.

Ausgabe: 08/99 | THQ | Preis: ca. € 10,- | **80**



ACTION
MILITÄR-SIMULATIONEN



vorgestellt von Harald Wagner

Eurofighter Typhoon
Obwohl letztens **Die Jagd auf den Roten Baron** getestet wurde, bleibt **Eurofighter Tycoon** weiter ungeschlagen an der Spitze: Spannende Missionen und geniale Physik machen es möglich.

Ausgabe: 02/02 | Koch Media | Preis: ca. € 15,- | **88**



Comanche 4
Einfach, aber kein Leichtgewicht. Die sehr einsteigerfreundliche und actionorientierte Helikoptersimulation **Comanche 4** ist dank umfangreicher Missionen kein Kandidat für die Mittagspause.

Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 30,- | **83**



B-17 Flying Fortress 2
Ein Hauch zu viel des Guten: In der Simulation der Fliegenden Festungen übernehmen Sie alle Positionen. Vom Piloten über den Bombenschützen bis hin zum Sanitäter: Überall sind Sie gefordert.

Ausgabe: 01/01 | Infogrames | Preis: ca. € 15,- | **82**



Panzer Elite: Special Edition
Wings Simulation arbeitet an einer zeitgemäßen, aber actionlastigen Interpretation des Themas Panzerkampf. Damit könnte **Panzer Elite** für immer die beste Simulation der Stahlungetüme bleiben.

Ausgabe: 11/01 | Jowood | Preis: ca. € 25,- | **80**



IL-2 Sturmovik
Viel Technik, wenig Spiel. **Sturmovik** punktet mit einer tollen Flugphysik und sehenswerter Grafik, inhaltlich wird Altbackenes geboten. Die in Kürze erscheinende Missions-CD soll Abhilfe schaffen.

Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 40,- | **77**



ACTION
GESCHICKLICHKEIT

vorgestellt von Georg Valtin



Rayman 2: The Great Escape
Ein knuddeliger Held, der ohne Arme und Beine trotzdem schneller rennt, springt und schießt als seine zahlreichen Gegner. Kunterbuntes Abenteuer mit viel Humor und abgedrehten Levels.

Ausgabe: 04/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 10,- | **83**

Adventure Pinball
Während mechanische Flipper in der Spielhalle aus heutiger Sicht eher Relikten aus der Vergangenheit entsprechen, leben die Automaten im PC weiter: actionreicher, bunter und spaßiger.

Ausgabe: 06/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 30,- | **79**



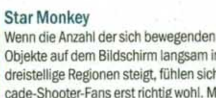
Ballerburg
Mit Katapulten, Kanonen, Ballisten und Co. ballern Sie auf Ihre Gegner. Was gegen menschliche Spieler Spaß macht, scheitert im Einzelspielermodus an den unfair perfekten Computerschützen.

Ausgabe: 01/02 | Ascaron | Preis: ca. € 35,- | **78**



Sheep, Dog 'n' Wolf
In der Rolle des Toon-Obertrottels Willi E. Coyote müssen Sie mit abgedrehten Comic-Methoden knifflige Aufgaben bewältigen. Für Ältere spaßig, für Jüngere wohl etwas zu schwierig.

Ausgabe: 11/01 | Infogrames | Preis: ca. € 45,- | **78**



Star Monkey
Wenn die Anzahl der sich bewegenden Objekte auf dem Bildschirm langsam in dreistellige Regionen steigt, fühlen sich Arcade-Shooter-Fans erst richtig wohl. Moderne Version des Shoot 'em Ups.

Ausgabe: 11/01 | smallrockets.com | Preis: ca. € 15,- | **75**



ABENTEUER
ADVENTURES



vorgestellt von Jochen Gebauer

Die Flucht von Monkey Island
Das vierte Abenteuer von Hobby-Pirat Guybrush Threepwood ist ein würdiger Abschluss der Adventure-Serie. Klassische Rätsel-Kost, bunte Comic-Grafik und viel Humor sind Ehrensache.

Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- | **84**



Grim Fandango
Das bizarrste Adventure aller Zeiten: Sie steuern Sie den toten Manny durch die skurrile Unterwelt und lösen knackige Rätsel. Etwas in die Jahre gekommen, aber spielerisch immer noch top.

Ausgabe: 01/99 | THQ | Preis: ca. € 10,- | **81**



Das Geheimnis der Druiden
Geheimtipp: **Das Geheimnis der Druiden** schert sich wenig um abgefahrenen Humor, sondern fesselt mit einer spannenden Story rund um Intrigen und Verschwörungen. Ein Buch zum Selberspielen.

Ausgabe: 04/01 | CDV | Preis: ca. € 15,- | **78**



Monkey Island 3
Wie der Besuch einer verschollenen Tante: **Monkey Island 3** sieht uralt aus, hört sich auch so an. Wer näher hinsieht, erkennt die inneren Werte – tolle Rätsel, geniale Story und ein abgefahrener Humor.

Ausgabe: 01/98 | THQ | Preis: ca. € 10,- | **78**



Gabriel Knight 3
Verschwundene Templer, blutrünstige Vampire und hübsche Frauen: **GK 3** mixt ungeniert viele Story-Zutaten zu einem ungewöhnlichen, aber stimmigen Adventure-Brei. Technisch leider veraltet.

Ausgabe: 05/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 15,- | **72**

ABENTEUER
ROLLENSPIELE



vorgestellt von Jochen Gebauer

The Elder Scrolls 3: Morrowind
Es nimmt kein Ende: Jeden Tag wandern neue Mods, Plug-ins und Erweiterungen für den Dungeon-Kracher online. Eine gute Anlaufstelle für Nachschubbedarf ist die Seite www.morrowindfiles.com.

Ausgabe: 07/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 40,- | **91**





Baldur's Gate 2: Schatten von Amn
Gerüchteweise arbeitet Interplay an einer Fortsetzung des zweiten Schwertküsten-Abenteuers – allerdings ohne die Entwickler von Bioware. Ob der Alleingang den Vorgänger übertreffen kann?

Ausgabe: 11/00 | Virgin | Preis: ca. € 25,- | **89**



Gothic
Der zweite Teil des deutschen Rollenspiel-Hits nimmt konkrete Formen an. Die Entwickler sind mit dem Feintuning beschäftigt und der Veröffentlichungstermin im Herbst scheint realistisch.

Ausgabe: 03/02 | Shoebox | Preis: ca. € 10,- | **85**



Neverwinter Nights
Im Mulitplayer-Modus grandios, im Solo-Spiel etwas schleppend. Der neue Streich der **Baldur's Gate**-Macher ist zwar nicht das erhoffte Über-Spiel geworden, bringt aber wochenlang Spaß.

Ausgabe: 08/02 | Infogrames | Preis: ca. € 40,- | **84**



Arx Fatalis
Fans des legendären **Ultima Underworld** kommen nicht daran vorbei: **Arx Fatalis** lässt Sie Brot backen, Angeln gehen und Tränke brauen. Diese Interaktivität tröstet über die lineare Story hinweg.

Ausgabe: 08/02 | Jowood | Preis: ca. € 40,- | **83**

ABENTEUER
ACTION-ROLLENSPIELE

vorgestellt von Jochen Gebauer

Dungeon Siege
Sammelwut, tolle Optik, rasanter Spielablauf – **Dungeon Siege** ist gute Laune pur. Hardcore-Rollenspieler beklagen sich aber über die gehaltlose Story und langweilige Quests. Wozu gibt's den Editor?

Ausgabe: 06/02 | Microsoft | Preis: ca. € 49,- | **88**

Diablo 2
Wie ein Fels in der Brandung: Trotz der starken Konkurrenz ist in Blizzards Battle.Net immer noch die Hölle los. Kein Wunder; das suchterregende Spielprinzip hat nichts von seinem Charme verloren.

Ausgabe: 08/00 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 20,- | **86**

Vampire: Die Maskerade
Blutsauger Christof und seine Odyssee vom Mittelalter in die Neuzeit. Selbst die **Interview mit einem Vampir**-Autorin Anne Rice dürfte bei der gehaltvollen Schauer-Story eine Gänsehaut bekommen.

Ausgabe: 06/01 | Activision | Preis: ca. € 15,- | **81**

Darkstone
Der Zahn der Zeit nagt an **Darkstone**. Technisch macht das bunte Action-Rollenspiel keine gute Figur mehr, aber wer genug von **Diablo 2** oder **Dungeon Siege** hat, bekommt viel Spiel für wenig Geld.

Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- | **78**



Nox
Wussten Sie, dass **Nox** eine originelle Multiplayer-Variante bietet? In einer Art Faules-Ei-Modus müssen Sie eine Bombe an die Mitspieler loswerden, bevor die Zeit abläuft und das Ding explodiert.

Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- | **77**





vorgestellt von Jochen Gebauer

Dark Age of Camelot
Star Wars: Galaxies sorgt für Aufregung, weil es zum Start im Dezember keinen deutschen Server geben soll. Pech gehabt, sagen die **DAoC**-Fans und freuen sich über die germanische Welt Avalon.

Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | Preis: ca. € 30,- | **84**



Anarchy Online
Online-Rollenspieler sind seltsam. Funcom denkt darüber nach, ob eine Stoffpuppe der beliebten Leet-Kreaturen aus **AO** verkauft werden soll. Abgestimmt wird auf www.anarchyonline.com.

Ausgabe: 11/01 | Funcom | Preis: ca. € 30,- | **81**



Everquest
Gespanntes Warten auf **Everquest 2**. Bis der Nachfolger des erfolgreichsten Online-Rollenspiels erhältlich ist, wird es aber noch dauern – die Veröffentlichung ist erst für Ende 2003 geplant.

Ausgabe: 04/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 40,- | **80**



Asheron's Call
Auch hier steht eine Fortsetzung an. Ob **Asheron's Call 2** den Durchbruch, der dem ersten Teil verwehrt blieb, schafft, bleibt abzuwarten. Die Community ist zwar eingeschworen, aber nicht gerade riesig.

Ausgabe: - | Microsoft | Preis: ca. € 50,- | **73**



Ultima Online
Wieder nix Neues: Der Online-Ableger der vielleicht legendärsten aller Rollenspiel-Reihen dümpelt weiter vor sich hin und der Nachfolger bleibt tot und begraben. Ach ja, die guten alten Zeiten ...

Ausgabe: 06/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 20,- | **71**

SPORT
SPORT-SIMULATIONEN



vorgestellt von Georg Valtin



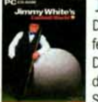
Virtua Tennis
Tennistraining ist langweilig und anstrengend? Nicht bei Segas hervorragender Umsetzung des weißen Sports, wo Filzkugeln in Tonnen fliegen und per Aufschlag Bowling gespielt wird.

Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | Preis: ca. € 45,- | **86**



Links Championship Edition
Wem im Sommer selbst eine ruhige Golfpartie im Freien zu anstrengend ist, der kann sich mit der **Links Championship Edition** am PC austoben. Ganz ohne Sonnenstich und Muskelkater.

Ausgabe: 01/01 | Microsoft | Preis: ca. € 45,- | **85**



Jimmy White's Cueball World
Das Einzige, was bei der Billard-Simulation fehlt, sind die spektakulären Trick-Shots. Dennoch ist das virtuelle Queueschwingen die besten Möglichkeit, einen fehlenden Spielpartner zu ersetzten.

Ausgabe: 02/02 | Virgin Interactive | Preis: ca. € 35,- | **84**



Tennis Master Series
Wer in **Tennis Masters Series** ein Turnier gewinnt, kann den Spruch „hart erarbeiteter Sieg" bestens nachvollziehen. Statt spektakulärer Gewinnschläge entscheidet Taktik und Timing über den Erfolg.

Ausgabe: 01/02 | Virgin Interactive | Preis: ca. € 40,- | **82**



Microsoft Flight Simulator 2002
Na, reicht das Geld nicht, um im Sommer in den Urlaub zu fliegen? Dann tun Sie doch einfach so, als ob. Egal ob nach London, Los Angeles oder Frankfurt, Sie bestimmen das Reiseziel selbst.

Ausgabe: 01/02 | Microsoft | Preis: ca. € 60,- | **76**

SPORT
FUSSBALL-SPIELE

vorgestellt von Georg Valtin



FIFA 2002
Dank des neuen Pass-Systems brachte **FIFA 2002** wohl den größten Fortschritt in der etablierten **FIFA**-Serie. Für die 2003-Version wurde unterdessen der Ausbau des Manager-Parts angekündigt.

Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **89**



FIFA 2001
Ein Spiel, das eher Arcade- als Simulation-Aspekte hat. Aber das macht auch Spaß, vor allem weil es so spektakulär ist. Jedes dritte Tor ein Fallrückzieher oder Flugkopfball, wo hat man das denn sonst?

Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 30,- | **86**



FIFA Weltmeisterschaft 2002
Vizeweltmeister, wer hätte das vorher gedacht! Wenn Sie im Finale gegen Brasilien gewinnen wollen: Mit **FIFA WM 2002** haben Sie die Chance. Hut ab, Rudi, 2006 holen wir den Pokal!

Ausgabe: 06/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **85**



FIFA 2000
Auch wenn es inzwischen grafisch und spielerisch (gilt unter Fans als schwächster Teil der Serie) veraltet ist: Gerade für Fußball-Fans mit älteren Rechnern ist **FIFA 2000** eine preiswerte Alternative.

Ausgabe: 11/99 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- | **84**



UEFA Challenge 2001/2002
Um Europas begehrtestes Trinkgefäß wird in der nächsten Saison wieder mit Haken und Ösen gekämpft. Die passende Simulation überbrückt trotz spielerischer Macken die Zeit bis dahin.

Ausgabe: 02/02 | Take 2 Interactive | Preis: ca. € 40,- | **73**





vorgestellt von Georg Valtin

NHL 2002
Gerade in den heißen Sommermonaten sehnt man sich oft nach einem erfrischenden Eis. Oder einer Party NHL-Eishockey. Die kann man zwar nicht essen, aber sie macht dafür auch nicht dick.

Ausgabe: 11/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **90**



NBA Live 2001
Während die NBA-Spieler in der wohlverdienten Sommerpause sind, basteln die Entwickler von EA Sports fleißig an der neuen, komplett erneuerten Version des Basketball-Titels. Beeilt euch, bitte!

Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 20,- | **89**

Madden NFL 2002
Shotgun-Formation, Tackle, Fumble, häh? Wenn Sie damit etwas anfangen können und **NFL 2002** noch nicht haben, dann schnell kaufen. Verstehen Sie nur Bahnhof, dann lesen Sie schnell weiter.

Ausgabe: 10/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **87**

NHL 2001
Ein Spiel, das zu seiner Zeit als perfekt galt und auch den heutigen Ansprüchen mehr als genügt. Spielerisch fast identisch mit der 2002-Version, aber erfreulicherweise wesentlich günstiger.

Ausgabe: 12/00 | Electronic Arts | Preis: ca. € 20,- | **86**



NHL 2000
War das erste PC-Sportspiel, in dem man sein eigenes Gesicht als Textur auf eine Spielfigur pappen konnte. Ansonsten ist nur der niedrige Preis ein Kaufgrund, beide Nachfolger sind deutlich besser.

Ausgabe: 11/99 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- | **84**





vorgestellt von Harald Wagner



Colin McRae Rally 2.0
Dem ewigen Genre-Ersten droht Gefahr: Nicht nur der eigene Nachfolger wird in absehbarer Zeit erscheinen, auch Microsofts **Rallisport Challenge** könnte dem Sportfahrer gefallen.

Ausgabe: 01/01 | Codemasters | Preis: ca. € 15,- | **87**

Grand Prix 4
Die Veränderungen zum Vorgänger halten sich zwar in Grenzen, die kleinen Verbesserungen erzeugen aber ein grandioses Fahrgefühl. Untypisch für die Serie: Diesmal wurde auch auf die Grafik Wert gelegt.

Ausgabe: 08/02 | Infogrames | Preis: ca. € 40,- | **85**



Moto Racer 3
Freude durch die zahllosen Spielmodi, Frust durch die in jedem Modus andersartige Steuerung – die Motorradsimulation leidet unter der mangelhaften Qualitätssicherung des Herstellers.

Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **82**

Rally Championship 2002
Obwohl die Spielmodi mehr Abwechslung bieten, fehlt **Rally Championship 2002** das entscheidende Etwas: ein gefälliges Fahrverhalten, das zum Rasen und Driften einlädt.

Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 45,- | **82**



Rally Trophy
Rallye-Wagen aus den 60er- und 70er-Jahren müssen um die Kurven fünf verschiedener Länder gehievt werden – hohes Gewicht und schwache Motoren machen dies zur Schwerstarbeit.

Ausgabe: 12/01 | Jowood | Preis: ca. € 40,- | **82**

SPORT
FUNSPORTS & RENNSPIEL

vorgestellt von Harald Wagner



Tony Hawk's Pro Skater 3
Nicht erst seit den X-Duckx ist Skaten eine verdammt coole Angelegenheit. Wer ohne blaue Flecken die Stunts und Tricks der Profis nachahmen will, ist mit **Tony Hawk 3** bestens beraten.

Ausgabe: 05/02 | Activision | Preis: ca. € 40,- | **91**



Need for Speed: Porsche
Nicht ganz ein Porsche, aber immerhin verschafft dieses Rennspiel eine gute Vorstellung davon, wie es sich hinter dem Steuer eines PS-Monsters anfühlt. Simuliert alle Serienmodelle der letzten 50 Jahre.

Ausgabe: 05/00 | Electronic Arts | Preis: ca. € 25,- | **85**

Tony Hawk's Pro Skater 2
Wir können auch billig: Die über ein Jahr alte Version der **Tony Hawk**-Serie bietet bei schlechteren Grafiken einen dem Teil 3 ebenbürtigen Spielspaß, kostet aber weniger und trumpft mit einem Editor auf.

Ausgabe: 01/01 | Activision | Preis: ca. € 10,- | **85**



Mat Hoffman's Pro BMX
Stunts, Tricks und Kombos ausnahmsweise mal nicht auf dem Skateboard: Das BMX-Trendsportspiel ähnelt in den Bereichen Spielmodi und Bedienung der **Tony Hawk**-Reihe bis ins Detail.

Ausgabe: 01/02 | Activision | Preis: ca. € 35,- | **76**



Need for Speed: Brennender Asphalt
Auf dem Abstellgleis: Erst in der im Herbst erscheinenden Version von **Need for Speed** wird man endlich auch mit zeitgemäßer Grafik Rennen fahren und der Polizei entkommen dürfen.

Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- | **74**

SCHWARZE LISTE NACH WERTUNGEN

Finger weg: die schlechtesten Spiele im Händlerregal!



Gurke des Monats

Der König von Mallorca

Die mallorquinische Tourismusbehörde gibt sich alle Mühe, ihre Insel sauber zu halten. PC Games fordert das auch für PCs: Weg mit solchen Proll-Programmen!

Anbieter: Koch Media | Preis: € 10,-

Titel	Hersteller	Wertung	Ausgabe	Preis
Der König von Mallorca	Modern Games	1	09/02	€ 15,-
Erotica Island	CDV	1	02/02	€ 10,-
Comic Kicker Europa	Rondomedia	4	02/02	€ 15,-
Biathlon 2002	Infogrames	5	04/02	€ 25,-
Der Clown	THQ	5	07/01	€ 20,-
Elvis	Koch Media	6	08/02	€ 20,-
Wardoves	CDV	6	08/01	€ 15,-
Winter Spiele 2002	Blackstar	6	04/02	€ 30,-
Cubix: Race 'n Robots	Infogrames	7	05/02	€ 35,-
Melker: Die Elchjagd	Rondomedia	7	02/02	€ 15,-
Big Brother 2	Infogrames	9	02/01	€ 15,-
Ibiza Babewatch	CDV	9	04/01	€ 25,-
Inline-Skating	Koch Media	9	10/01	€ 25,-
Superball	Software 2000	9	01/01	€ 25,-
Matchbox Emergency Patrol	THQ	10	02/02	€ 25,-
Quiztime	Ari Data	10	03/01	€ 25,-
Micro Scooter Challenge	Brightstar	11	11/01	€ 15,-
Girlscamp	Shoebox	12	06/01	€ 25,-
Power Rangers: Time Force	THQ	13	02/02	€ 35,-
Die Rache der Sumpfhühner 3	Koch Media	14	03/01	€ 15,-
Hot Wheels: Jetz	THQ	14	02/02	€ 25,-
Hugo: Im Reich der wilden Tiere	NBG	14	07/01	€ 25,-
Quaaaak!	CDV	14	04/01	€ 10,-
G-Tok	Guildhall	15	06/01	€ 8,-
Hugo 8	NBG	15	01/01	€ 25,-
Sleepwalker	Koch Media	15	08/01	€ 15,-
VIP	Ubi Soft	15	06/02	€ 28,-
Uli Stein Kuss-Shooter	Ravensburger	15	07/01	€ 15,-
Moorhuhn: Winter-Edition	Ravensburger	16	07/01	€ 15,-
Worms Blast	Ubi Soft	16	05/02	€ 40,-
BSE Bomber	Koch Media	18	06/01	€ 15,-
Erik Zabels Cycling Manager	Singularity	18	01/02	€ 35,-
Simon Game Pack	Walk On Media	18	01/01	€ 25,-
Hiebe für Diebe	Ubi Soft	19	03/01	€ 10,-
M: Alien Paranoia	NBG	19	11/01	€ 20,-
Alarm für Cobra 11	THQ	20	07/01	€ 10,-
Hilfe! Ich bin ein Fisch!	Egmont Interactive	20	07/01	€ 35,-
Woody Woodpecker Racing	Konami	20	02/01	€ 30,-
Bacteria	Blackstar	20	02/02	€ 20,-
1193 A. D.	Blackstar	21	01/02	€ 20,-
Kick Off 2002	Acclaim	21	05/02	€ 15,-
Moorhuhn 3	Phenomedia	21	12/01	€ 13,-
WM Nationalspieler	Ubi Soft	21	08/02	€ 30,-
E.T. – Der Außerirdische	Ubi Soft	25	06/02	€ 30,-
Keep the Balance	Vivendi Universal	25	01/01	€ 5,-
Pulleralarm	CDV	25	01/01	€ 15,-
Wirst Du Milliardär?	Egmont Interactive	27	07/01	€ 25,-
Nightstone	Virgin Interactive	29	08/02	€ 40,-
Siege of Avalon	Blackstar	30	05/01	€ 15,-
Simon Pinball	Walk On Media	30	01/01	€ 25,-
TV Star	Infogrames	30	05/01	€ 10,-
European Super League	Virgin Interactive	31	07/01	€ 35,-
Gallileo: The Game	Blackstar	31	09/02	€ 20,-
Software Tycoon	Blackstar	31	01/02	€ 25,-
Squad Leader	Infogrames	31	01/01	€ 30,-
Darts	Koch Media	32	03/01	€ 25,-
Super Taxi Driver	Hemming	32	01/01	€ 15,-
Typing of the Dead	Koch Media	32	04/01	€ 25,-
Team Telekom Eurotour Cycling	Dinamic	33	10/01	€ 20,-
Fußball Championship Quiz	Cryo	33	07/02	€ 16,-
Achterbahn Designer	Jowood	34	02/02	€ 35,-
Galaga: Destination Earth	Infogrames	34	01/01	€ 25,-
König Artus	Cryo	34	02/01	€ 40,-
Chicken Run	Eidos	35	02/01	€ 40,-
Star Wars: Battle for Naboo	Electronic Arts	35	06/01	€ 25,-
Car Tycoon	Fishtank Interactive	36	02/02	€ 40,-
Dragonfarm	Blackstar	36	07/02	€ 50,-
Buzz Lightyear	Disney Interactive	37	04/01	€ 20,-
Hundred Swords	Empire Interactive	37	01/02	€ 30,-
Ruhm & Reichtum	Cryo	37	01/01	€ 20,-
Druuna: Morbus Gravis	Virgin Interactive	38	02/02	€ 40,-
Eisenbahn.exe Professionell	Software Untergrund	38	04/02	€ 45,-
F/A-18 Precision Strike Fighter	THQ	38	02/02	€ 35,-

ALLE SPIELE-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Kaufberatung total: alle Neuheiten der vergangenen Monate im Wertungsvergleich.





Divine Divinity & Operation Flashpoint: Resistance

Leider können wir Ihnen kein Spiel des Monats präsentieren. Nicht einer der vorgestellten Titel schaffte den Sprung über die hohen Messlatten der PCG-Redaktion. Diablo- und Baldur's-Gate-Fans sollten jedoch ein Auge auf Divine Divinity werfen. Und Operation-Flashpoint-Spieler kommen am Add-on Resistance nicht vorbei.

Anbieter: CDV und Codemasters | Preis: € 45,- und € 30,-

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
1914 – The Great War	70	09/02	€ 40,-
4x4 Evo 2	52	08/02	€ 40,-
Agassi Tennis Generation 2002	42	09/02	€ 30,-
Age of Wonders 2	84	08/02	€ 50,-
Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt	59	09/02	€ 20,-
Anachronox	79	04/02	€ 20,-
Antz Extreme Racing	42	09/02	€ 33,-
Aquanox	85	03/02	€ 20,-
Arx Fatalis	82	08/02	€ 40,-
Auryn Quest	59	03/02	€ 20,-
Beam Breakers	76	06/02	€ 40,-
Biathlon 2002	5	04/02	€ 25,-
Blood & Lace	48	05/02	€ 20,-
Blood Omen 2	62	06/02	€ 40,-
Britney's Dance Beat	20	09/02	€ 30,-
C&C: Renegade	72	03/02	€ 45,-
Capitalism 2	59	04/02	€ 25,-
Civilization 3 (dt.)	85	04/02	€ 45,-
Crazy Taxi	81	09/02	€ 40,-
Cubix: Race 'n Robots	7	05/02	€ 35,-
Cultures 2: Die Tore Asgards	84	05/02	€ 40,-
Defender of the Crown	28	05/02	€ 20,-
Destroyer Command	42	06/02	€ 46,-
Das Geheimnis der Nautilus	51	06/02	€ 27,-
Delta Force Task Force Dagger	61	09/02	€ 30,-
Der Anschlag	69	08/02	€ 30,-
Der Industriegigant 2	84	08/02	€ 45,-
Der König von Mallorca	1	09/02	€ 15,-
Die 24 Stunden von Le Mans	69	08/02	€ 20,-
Die Gilde	87	04/02	€ 40,-
Die Jagd auf den Roten Baron 2	49	08/02	€ 18,-
Die Monster AG	52	03/02	€ 30,-
Die Sims: Urlaub Total (Add-on)	76	06/02	€ 22,-
Die Völker 2	74	03/02	€ 15,-
Die Völker 2 Gold (Classics)	74	03/02	€ 25,-
Dino Island	73	07/02	€ 40,-
Disciples 2	70	03/02	€ 45,-
Divine Divinity	73	09/02	€ 45,-
Dragonfarm	36	07/02	€ 50,-
Duke Nukem Manhattan Project	77	07/02	€ 28,-
Dungeon Siege	88	06/02	€ 45,-
E.T. – Der Außerirdische	25	06/02	€ 30,-
Echelon	77	04/02	€ 51,-
Eisenbahn.exe Professionell	38	04/02	€ 45,-
Elfenwelt	54	03/02	€ 28,-
Elvis	6	08/02	€ 10,-
End of Twilight	59	04/02	€ 30,-
Eurofighter T.: Operation Icebreaker	87	09/02	€ 25,-
Europa Universalis 2	65	05/02	€ 30,-
European Manager	42	07/02	€ 35,-
Everquest	80	04/02	€ 40,-
Everquest Gold (Classics)	80	04/02	€ 40,-
Evil Dead: Hail to the King	63	03/02	€ 15,-
F1 2002	77	07/02	€ 45,-
FIFA Weltmeisterschaft 2002	85	06/02	€ 40,-
Football Mania	63	09/02	€ 40,-
Freedom Force	81	05/02	€ 45,-
Fritz 7	82	01/02	€ 40,-
Fußball Championship Quiz	33	07/02	€ 16,-
Fußballmanager Fun	78	07/02	€ 30,-
Gallileo: The Game	31	09/02	€ 20,-
Gangsters 2	55	04/02	€ 20,-
Ghost Recon	83	01/02	€ 45,-
Ghost Recon Collector's Pack (Classics)	83	06/02	€ 50,-
Ghost Recon: Desert Siege	79	05/02	€ 25,-
Gilbert Goodmate	70	05/02	€ 25,-
Global Operations	59	04/02	€ 45,-
Gore	50	08/02	€ 30,-
Gothic	85	03/02	€ 10,-
Grandia 2	71	05/02	€ 35,-
Grand Prix 4	85	08/02	€ 40,-
Grand Theft Auto 3	89	07/02	€ 45,-
Gut gemischt 2	38	09/02	€ 20,-

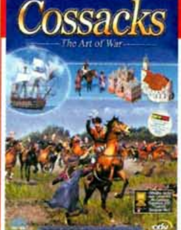
Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
Heroes of Might & Magic 4	81	06/02	€ 45,-
Hidden & Dangerous Gold (Classics)	79	04/02	€ 18,-
Hot Wheels: Williams F1 Driver	52	06/02	€ 30,-
Hotel Gigant	52	07/02	€ 40,-
Incoming Forces	78	04/02	€ 50,-
IL-2: Eastern Thunder (Add-on)	70	07/02	€ 35,-
I-War 2: Edge of Chaos	67	03/02	€ 30,-
Jane's Attack Squadron	42	07/02	€ 30,-
Jerusalem: Die Heilige Stadt	69	04/02	€ 30,-
K.Hawk	68	07/02	€ 45,-
Kick Off 2002	21	05/02	€ 15,-
Kohan: Arhimans Gift	77	08/02	€ 40,-
Mall Tycoon	43	08/02	€ 30,-
MS Racing World – Kart 2002	78	07/02	€ 30,-
Micro Commandos	49	09/02	€ 35,-
Might & Magic 9	70	06/02	€ 45,-
Mobile Forces	56	07/02	€ 45,-
Moto GP	70	08/02	€ 40,-
Monsterville	52	06/02	€ 30,-
Myth 3	80	04/02	€ 15,-
Myth 3: The Wolf Age (Classics)	80	04/02	€ 27,-
NASCAR Racing 2002 Season	80	05/02	€ 45,-
Neverwinter Nights	84	08/02	€ 40,-
Next Generation Tennis	68	07/02	€ 30,-
Nightstone	29	08/02	€ 40,-
No One Lives Forever	88	05/02	€ 26,-
Oni	71	04/02	€ 8,-
Operation Flashpoint: Resistance	87	09/02	€ 30,-
PGA Championship 2001	78	04/02	€ 40,-
Port Royale	88	07/02	€ 45,-
Railroad Tycoon 2 Platinum (Classics)	69	06/02	€ 12,-
Rayman M	61	03/02	€ 50,-
Salt Lake 2002	66	03/02	€ 40,-
Schiene & Straße	42	05/02	€ 40,-
Schizm	40	03/02	€ 14,-
Sea Dogs	66	04/02	€ 36,-
Sid Meier's Sim Golf	72	03/02	€ 40,-
Simon the Sorcerer 3D	69	07/02	€ 40,-
Ski Park Manager	53	05/02	€ 40,-
Soldier of Fortune 2 (dt.)	84	07/02	€ 45,-
Space Haste 2	64	07/02	€ 20,-
Spider-Man: The Movie	69	07/02	€ 40,-
Star Trek: Bridge Commander	65	04/02	€ 40,-
SW: Galactic Battlegrounds Add-on	69	08/02	€ 20,-
Star Wars: Jedi Knight 2	90	05/02	€ 45,-
Star Wars: Starfighter	76	04/02	€ 49,-
Starmageddon	60	05/02	€ 40,-
Startopia	86	04/02	€ 20,-
Startopia (Classics)	86	04/02	€ 20,-
Stealth Combat	46	05/02	€ 26,-
Stirb Langsam: Nakatomi Plaza	61	06/02	€ 40,-
Sudden Strike: Total War 2 (Add-on)	70	06/02	€ 20,-
Sudden Strike 2	75	07/02	€ 45,-
Syberia	67	09/02	€ 45,-
Tactical Ops: Assault on Terror	80	09/02	€ 20,-
Team Factor	57	07/02	€ 45,-
Tetris Worlds	70	05/02	€ 25,-
The Elder Scrolls 3: Morrowind	91	07/02	€ 40,-
The Italian Job	52	09/02	€ 45,-
The Three Stooges	19	05/02	€ 20,-
Three Kingdoms (Classics)	68	04/02	€ 20,-
Three Kingdoms: Im Jahr des Drachen	68	04/02	€ 20,-
Tiger Woods PGA Tour 2002	83	05/02	€ 45,-
Tom & Jerry in Fists of Furry	38	09/02	€ 25,-
Tomb Raider: Die Chronik	79	04/02	€ 20,-
Tony Hawk's Pro Skater 3	91	05/02	€ 40,-
Trainz	57	03/02	€ 50,-
VIP	15	06/02	€ 28,-
Virtua Tennis	86	05/02	€ 40,-
Warcraft 3	90	08/02	€ 45,-
Warlords Battlecry 2	72	05/02	€ 45,-
Warrior Kings	69	05/02	€ 50,-
Winter Spiele 2002	6	04/02	€ 30,-
WM Nationalspieler	21	08/02	€ 30,-
Worms Blast	16	05/02	€ 40,-
Xtreme Air Racing	62	09/02	€ 35,-
Zoo Tycoon: Dinosaur Digs	71	08/02	€ 30,-

ZUSATZ-CDS UND ADD-ONS VON A-Z




Age of Empires 2: Conquerors
Die spielerische Art, sein historisches Wissen zu erweitern. Sehr gute Kampagnen und Missionen erweitern das famose Basisspiel. Unter anderem sind fünf neue Völker sowie 24 neue Technologien dabei.

Ausgabe: 10/00 | Microsoft | ca. € 30,- **85**



Cossacks: The Art of War
Das umfangreiche Add-on verwöhnt mit fünf Kampagnen, zwei neuen Völkern, neuen Einheiten und der Möglichkeit, historische Schlachten zu spielen. Für Mehrspieler-Profis gibt's eine Online-Rangliste.

Ausgabe: 12/01 | CDV | ca. € 30,- **77**

Die Siedler 4 Mission-Disk
Aufbauen, handeln, vernichten. Das macht man in den neuen Missionen genauso wie im Basisspiel. Wer davon nicht genug bekommen kann, darf sich mit Maya, Wikingern oder Römern ins Gewusel stürzen.

Ausgabe: 09/01 | Ubi Soft | ca. € 20,- **81**

Die Sims: Hot Date
Lustmolche und Voyeure aufgepasst, dieses Add-on dürfte euch gefallen. Vor allen Leuten rumknutschen oder zum Fummeln im Hinterzimmer verschwinden – dank neuer Aktionen ist diesbezüglich einiges möglich.

Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- **81**



Die Sims: Urlaub total!
Schwächstes Sims-Add-on, aber dennoch unterhaltsam: Chillen am Pool, plaudern beim Golf oder einen Herzinfarkt kriegen, weil der Gasbrenner das Zelt in Brand setzt. Eben wie im echten Leben.

Ausgabe 06/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- **76**



Icewind Dale: Herz des Winters
Gelungene, wenn auch sehr kurze Fortsetzung der Geschichte im Eiswindtal. Enthält die technischen Verbesserungen von **Baldur's Gate 2** und zahlreiche neue Zauber, Items sowie sehr starke Monster.

Ausgabe 05/01 | Virgin Interactive | ca. € 25,- **82**

Op. Flashpoint: Red Hammer
Die Russen kommen! Und Sie sind einer, denn in den 20 neuen Missionen der Sowjet-Kampagne schlagen Sie in dem realistischen Taktik-Shooter zurück. Ähnlich anspruchsvoll wie das Hauptprogramm.

Ausgabe: 02/02 | Codemasters | ca. € 20,- **85**

Patrizier 2: Aufschwung der Hanse
Da kommt neuer Schwung in das Handelskontor: 25 neue Missionen, zusätzliche Karrieremöglichkeiten (Edelmann), satte 30 neue Einheiten und ein Karten-Editor bieten stundenlangen Spielspaß.

Ausgabe: 12/01 | Infogrames | ca. € 30,- **85**



Pharao: Kleopatra
Das Zeitalter der Pharaonen, insbesondere Kleopatra, steht im Mittelpunkt des Add-ons der Städtebau-Serie. In zwölf Missionen wollen Bürger zufrieden gestellt, Götter angebetet und Feinde besiegt werden.

Ausgabe: 09/00 | Vivendi Universal | ca. € 25,- **81**



Zeus: Poseidon
Wem die griechische Mythologie bisher zu kompliziert war, sollte dieses Add-on spielen. Neben Informationen und Hintergründen zu den Göttern dürfen Sie sogar zum Herrscher des legendären Atlantis werden.

Ausgabe: 09/01 | Vivendi Universal | ca. € 25,- **81**




Alarmstufe Rot 2 – Yuris Rache
Am Gameplay und dem nicht vorhandenen, strategischen Tiefgang hat sich nichts geändert, dafür dürfen Sie auf dem Mond, in London und Hollywood mit 30 neuen Einheiten in die Schlacht ziehen.

Ausgabe: 12/01 | Electronic Arts | ca. € 35,- **82**

BG 2: Thron des Bhaal
Grandioser Abschluss der Saga, die Ihren Helden samt Gruppe zu fast gottgleichen Wesen aufsteigen lässt. Geschickt laufen alle Handlungsstränge zusammen, würdiges Finale des Ausnahme-Rollenspiels.

Ausgabe: 09/01 | Virgin Interactive | ca. € 25,- **91**

Diablo 2: Lord of Destruction
Mit dem Druiden und der Assassine stehen zwei neue, interessante Klassen zur Auswahl, mit denen Sie das umfangreiche, fünfte Kapitel und den Endkampf gegen Baal in nun 800 x 600 Bildpunkten bewältigen dürfen.

Ausgabe: 08/01 | Vivendi Universal | ca. € 30,- **90**

Die Siedler 4: Die Trojaner
In bewährter Manier wuseln sich die Siedler durch vier neue Kampagnen, wobei eine mit den neuen Trojanern auf dem Programm steht. Besonders spannend für Mehrspieler-Fans ist der neue Kooperationsmodus.

Ausgabe: 02/01 | Ubi Soft | ca. € 20,- **82**

Die Sims: Party ohne Ende
Lassen Sie die Sau raus: Bull-Riding, Disco im Wohnzimmer und ähnliche Party-Beschäftigungen locken Freunde in Scharen an. Die Chance, alle Nachbarn mit Bowle abzufüllen und ihnen die Frau auszuspannen.

Ausgabe: 05/01 | Electronic Arts | ca. € 20,- **79**



Ghost Recon: Desert Siege
Ihr Spezialkommando wird in die Wüste geschickt und muss sich in zehn anspruchsvollen Missionen bewähren. Zum Glück sind im Marschgepäck neue Waffen und Ausrüstungsgegenstände.

Ausgabe: 05/02 | Ubi Soft | ca. € 25,- **79**



NEUZUGANG

Op. Flashpoint: Resistance
Das zweite Add-on zum erfolgreichen Taktik-Shooter bringt Hobby-Helden einen völlig neuen Kriegsschauplatz mit knackig schweren Missionen und einer gekonnt erzählten Hintergrundgeschichte.

Ausgabe: 09/02 | Codemasters | ca. € 30,- **87**

Sudden Strike: Forever
Wo die taktischen Fähigkeiten von Otto Normalspieler versagen, fühlen sich **Sudden Strike**-Generäle pudelwohl: Vier Kampagnen, 30 zusätzliche Einheiten und ein überarbeitetes Interface bietet das Add-on.

Ausgabe: 05/01 | CDV | ca. € 30,- **79**



Tropico: Paradise Island
Erschaffen Sie als Herrscher einer idyllischen Tropeninsel in 20 Missionen ein Urlaubsparadies für anspruchslose Pauschaltouristen und verwöhnte Yacht-Yuppies. Neue Gebäude helfen dabei.

Ausgabe: 03/02 | Take 2 | ca. € 25,- **82**

Zoo Tycoon: Dinosaur Digs
Jurassic Park im Eigenbau: Geben Sie Dinos und prähistorischen Spezies wie Säbelzahntigern ein neues Heim. Thematisch passende Objekte wie Lavabecken und Steinsäulen sorgen für den passenden Look.

Ausgabe: 08/02 | Microsoft | ca. € 30,- **72**

SPIELESAMMLUNGEN NACH WERTUNGEN



NEUZUGANG

EFT: Operation Icebreaker
Enthält **Eurofighter Typhoon** und die Missions-CD **Operation Icebreaker**. Zwar sind die Einsätze nicht so gut gemacht wie die alten, Neulinge finden in **Typhoon** aber den perfekten Genre-Einstieg.

Rage Software | ca. € 25,- **87**

Play the Games Vol. 3
Nicht unbedingt neu, dafür aber durch die Bank weg hochkarätig: **Supreme Snowboarding, Dungeon Keeper 2, Commandos, Dark Project, Tomb Raider 3** ... sind Sie noch da? Oder schon auf dem Weg zum Händler?

Eidos Interactive | ca. € 35,- **86**

Anno 1602 Königsedition
Lassen Sie diesen Sommer doch das Schwimmbad und den Baggersee links liegen und begeben Sie sich zum fröhlichen Island-Hopping. **Anno 1602** nebst Add-on **Neue Inseln, neue Abenteuer** – schon ist es Herbst.

Infogrames | ca. € 20,- **85**

Patrizier 2 Gold-Edition
Schon **Port Royale** gespielt? Nein? Ab in die Karibik – aber **Patrizier 2** und Add-on **Aufschwung der Hanse** nicht vergessen! Gibt's im Duett für wenig Geld und bringt Nordsee-Atmosphäre unter der Äquator-Sonne.

Infogrames | ca. € 28,- **85**

Mech Collection 1.0
Da hat Microsoft ein dickes Päckchen geschnürt: Action-Kracher **Mech Warrior 4 Vengeance** nebst Add-on **Black Night** sowie der Strategie-Ableger **Mech Commander 2**. Kampfroboter-Fans kommen auf ihre Kosten.

Microsoft | ca. € 40,- **84**

Sudden Strike Gold
Echtzeit-Schlachten im Zweiten Weltkrieg, viel Taktik, riesige Karten – **Sudden Strike** und die Erweiterung **Sudden Strike Forever** machen's möglich. 1.000 Einheiten pro Szenario lassen keine Langeweile aufkommen.

CDV | ca. € 45,- **84**

Voyager – Elite Force + Add-on
Elite Force steht in den Startlöchern und soll noch in diesem Jahr erscheinen. Wer nicht warten will, zockt den ersten Teil nebst Add-on. Letzteres lässt Sie übrigens durch die ganze Voyager spazieren. Grüßen Sie Janeway.

Activision | ca. € 30,- **84**

Ghost Recon: Collector's Pack
Tom Clancy ist überall: Der Thriller-Spezialist liefert nicht nur einen Bestseller nach dem anderen ab, sondern feiert auch auf den Monitoren Erfolge. Neben Spiel und Add-on **Desert Siege** gibt's hier jede Menge Bonusmaterial.

Ubi Soft | ca. € 50,- **83**

Anstoß Meister-Edition
Nix war's mit dem WM-Titel. Schade. Dann eben 2006. Bis dahin können Sie die Erfolge von Rudi und seinen Jungs bei **Anstoß 3** und **Anstoß Action** nachspielen. Und immer dran denken: Football's coming home!

Infogrames | ca. € 35,- **81**

Tomb Raider 2-4 Collector's Value
Drei Abenteuer der attraktiven Archäologin auf DVD – wer da kein Fan wird, ist noch nicht in der Pubertät. Passend dazu gibt's massenweise Bonus-Material: Add-on-Levels, Screensaver, Trailer und Poster-Motive.

Eidos Interactive | ca. € 50,- **81**



Diablo 2 Battle-Chest
In Blizzards Kampftruhe finden Sie neben dem Hauptprogramm auch die Erweiterung **Lord of Destruction** sowie das offizielle Lösungsbuch. Wer da nicht wochenlang im Dungeon bleibt, ist selber schuld.

Vivendi Universal | ca. € 45,- **86**



Play the Games Vol. 4
Haben Sie gerade ein Jahr Urlaub oder sind Sie Student? Dann müssen Sie keine Talkshows gucken. Sie können auch zocken. Zum Beispiel: **Sim City 3000, Grand Prix 3, Tomb Raider 4, Daikatana** oder **Commandos 2**.

Infogrames | ca. € 35,- **86**



Age of Empires 2 Gold-Edition
Der Echtzeit-Knüller zusammen mit dem umfangreichen Add-on **Conquerors** – das bedeutet monatelange Schlachten mit 18 neuen Völkern, 25 frischen Technologien und 50 Missionen. Ist Geschichte nicht toll?

Microsoft | ca. € 55,- **85**



Die Siedler 4 Gold
Ach herrje, sie wuseln wieder. Und wie! **Siedler 4**, beide Erweiterungen, zwei Mini-Spiele sowie etliche Bonus-Materialien bringen den totalen Wusel-Overkill. 14 Kampagnen, 100 Missionen ... also auf und losgewuselt.

Ubi Soft | ca. € 50,- **85**



Gold Games 5
Schon wieder Urlaub? Immer noch Student? Kein Problem. Die **Siedler 3, Rogue Spear, Warlords Battlecry, Star Trek: Voyager – Elite Force, Tony Hawk's Pro Skater 2, Rayman 2** – das sollte erst mal genügen.

Ubi Soft | ca. € 35,- **84**



Microsoft Action Pack
Starlancer, Metal Gear Solid und **Crimson Skies** – die Wartezeit bis zu den Nachfolgern können Sie mit dieser Compilation prima überbrücken. Immerhin: **Freelancer** soll schon im Herbst kommen.

Microsoft | ca. € 35,- **84**



NEUZUGANG

Tropico-Gold-Pack
In der karibischen Wirtschaftssimulation mausern Sie sich vom Bananenpflücker zum Diktator: Der Gold-Pack enthält mit dem Add-on **Tropico Island** auch ein Making-of-Video und Lösungsbuch.

Take 2 | ca. € 30,- **84**

Half-Life Generation 3
Da bleibt kein Wunsch offen: Neben dem Hauptprogramm und den Add-ons **Opposing Force** und **Blue Shift** überzeugt diese Compilation zusätzlich mit den Online-Varianten **Team Fortress Classic** und **Counter Strike**.

Vivendi Universal | ca. € 30,- **82**



Pharao Gold
Die alten Ägypter waren in der Schule vielleicht genauso langweilig wie die Integral-Rechnung, am PC macht ihre Geschichte aber jede Menge Laune. Und wenn mit **Kleopatra** dann auch noch ein Add-on hinzukommt ...

Vivendi Universal | ca. € 33,- **81**



Earth 2150 – Collector's Edition
Zwar schon älter, aber immer noch empfehlenswert: Der Echtzeit-Strategie-Veteran **Escape from the blue Planet** sowie die beiden Fortsetzungen **The Moon Project** und **Lost Souls**. Auch schön: Die XXL-Packung.

Blackstar Interactive | ca. € 30,- **80**

Black & **White**



Das geniale Aufbau-Spiel von Peter Molyneux ist nun auch für wenig Geld zu haben. In der Rolle eines Gottes ziehen Sie eine Kreatur groß, bringen ihr die Grundlagen des Lebens bei und erfreuen sich an ihrer erstaunlichen Lernfähigkeit. Nebenbei legen Sie sich mit anderen Göttern an und helfen Ihrem Volk beim Siedlungsbau. Die unglaublich detailreiche Grafik, die sich stufenlos drehen und zoomen lässt, macht **Black & White** auch optisch zu einem echten Highlight.



Ground Control Anthology

Ground Control ist eine interessante Mischung aus Action und Echtzeit-Taktik in einer futuristischen 3D-Welt. Das Hauptaugenmerk liegt auf dem Aufbau einer schlagkräftigen Armee, langwierigen Basis-Bau haben die Entwickler vermieden. Eine ordentliche Story rundet das Ganze zwischen den Missionen ab. Die **Anthology** vereinigt das Hauptspiel mit der Erweiterung **Dark Conspiracy**, die mit 15 frischen Einsätzen für deutlich mehr Abwechslung sorgt.



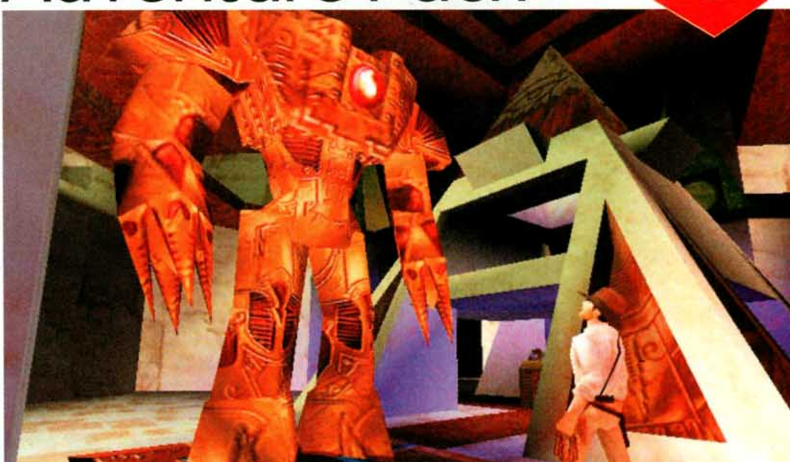
Fallout **Radioactive**

Zwei der besten Rollenspiele der letzten Jahre in einer Packung: Die beiden **Fallout**-Teile überzeugen mit stimmungsvoller Story, hochkomplexem Charaktersystem und rundenbasierenden Kämpfen. Letztere waren so beliebt, dass die Entwickler daraus ein eigenständiges Strategiespiel machten – nämlich **Fallout Tactics**, das ebenfalls in diesem Bundle enthalten ist. Ob es ein **Fallout 3** geben wird, steht in den Sternen – **Radioactive** überbrückt die Wartezeit aber blendend.



Lucas Arts Adventure Pack

CLASSICS



Von Freibeutern und Achäologen:

Guybrush und Indy rätseln im Duett.

HUI UND PFUI
Spielerisch sind Indys Abenteuer immer noch top, einen Schönheitswettbewerb gewinnt der Archäologe allerdings nicht mehr.

Adventure-Fans können schon mal Kaffee kochen, den Pizzadienst anrufen und mit der Freundin Schluss machen – wer das **Adventure Pack** besitzt, braucht für die nächsten Monate keine andere Beschäftigung. Die ersten drei **Monkey Island**-Teile rund um den Möchtegern-Piraten Guybrush Threepwood sind mittlerweile legendär und gehören nach wie vor zu den besten Adventures aller Zeiten; die beiden Knobel-Abenteuer von **Indiana Jones** (**The last Crusade** und **The Fate of Atlantis**) sind zwar auch schon etwas in die Jahre gekommen, inhaltlich aber ebenso hochwertig. Komplettiert wird die Sammlung mit **Der Turm von Babel** – wieder Indy, aber hier modern in Action-Adventure-Manier. Traditionelle Rätsel-Kost, viel Humor und der unschlagbare Kampfpreis – wer da nicht zugreift, gehört eigentlich kielgeholt.



TESTURTEIL CLASSICS
LUCAS ARTS ADVENTURE PACK
83

ENTWICKLER	ANBIETER
Lucas Arts	THQ
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 20,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 12 Jahren	Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **GRIM FANDANGO** oder **VOLLGAS** mochten.

ALLE SPIELE-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Airline Tycoon Evolution	Monte Christo	72	€ 40,-
NEU Black & White	Electronic Arts	92	€ 20,-
C&C: Theatre of War	Electronic Arts	79	€ 50,-
NEU Carrera Grand Prix	ak Tronic	51	€ 10,-
NEU Car Tycoon	Jowood	36	€ 15,-
NEU Comanche Gold	ak Tronic	67	€ 10,-
Commandos 2 DVD-Edition	Eidos	90	€ 46,-
NEU Delta Force	ak Tronic	59	€ 10,-
Der Patrizier 2 Gold Edition	Ascaron	85	€ 28,-
Die Siedler 4 Gold	Ubi Soft	85	€ 50,-
Die Völker 2 Gold Edition	Jowood	74	€ 25,-
NEU Extreme Value Pack	Blackstar Multimedia	50	€ 10,-
NEU Fallout Radioactive	Virgin Interactive	80	€ 20,-
Gabriel Knight 3	Vivendi Universal	72	€ 15,-
Giants	Virgin Interactive	78	€ 11,-

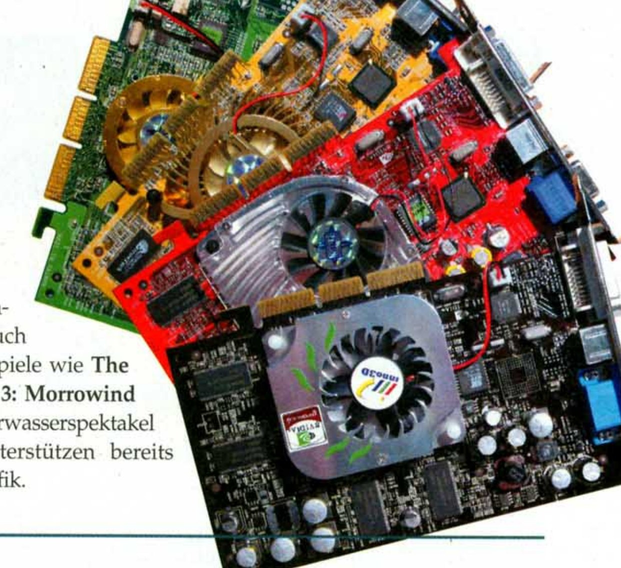
Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Hidden & Dangerous Gold	Take 2	74	€ 15,-
Icewind Dale	Virgin Interactive	82	€ 11,-
NEU Icewind Dale: Herz d. Winters	Virgin Interactive	82	€ 9,-
Legendary Lords-Collection	Vivendi Universal	75	€ 15,-
NEU Lucas Arts Adventure Pack	THQ	80	€ 20,-
Mech Collection 1.0	Microsoft	84	€ 40,-
Myth 3	Take 2	80	€ 15,-
NASCAR Racing 4	Vivendi Universal	81	€ 13,-
No One Lives Forever	Vivendi Universal	88	€ 26,-
Nocturne	Take 2	82	€ 19,-
Pizza Connection 2	ak Tronic	75	€ 10,-
Pro Rally 2001	Ubi Soft	76	€ 10,-
Rayman 2	ak Tronic	83	€ 10,-
NEU Rogue Spear	ak Tronic	75	€ 10,-
Red Faction	THQ	76	€ 20,-
S.W.I.N.E.	Fishtank	81	€ 15,-

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Sacrifice	Virgin Interactive	83	€ 11,-
Serious Sam 2	Take 2	73	€ 20,-
NEU Star Trek: Dominion Wars	Jowood	60	€ 15,-
ST: Voyager – Elite Force Double Pack	Activision	79	€ 20,-
Starfleet Command	Virgin Interactive	82	€ 11,-
Startopia	Eidos	86	€ 20,-
Stronghold Deluxe	Take 2	84	€ 26,-
NEU Throne of Darkness	Vivendi Universal	73	€ 15,-
Tomb Raider 2-4 – DVD	Eidos	86	€ 50,-
NEU Totally Sports	Blackstar Multimedia	62	€ 15,-
NEU Totally Strategy	Blackstar Multimedia	79	€ 25,-
NEU Totally TV	Blackstar Multimedia	31	€ 20,-
NEU Tropico Gold Pack	Take 2	84	€ 30,-
NEU Worms Armageddon	ak Tronic	68	€ 10,-
NEU Worms Blast	Ubi Soft	16	€ 20,-

Grafikkarten

Kaufberatung Schritt für Schritt: Welche Platinen mit Ihrem PC und Ihrem Geldbeutel kompatibel sind.

Sparsame Spieler greifen zu den günstigsten Grafikkarten von Nvidia (Geforce), Ati (Radeon/7500) und ST Microelectronics (Kyro I und II). Etwas schneller und teurer wird's mit den Geforce2-Ti-Karten oder Geforce4-MX-440/460-Platinen. Sparsame 3D-Fans rüsten auf eine günstige DirectX-8-Karte um (Radeon 8500/LE, Geforce4 Ti-4200) oder Geforce3. Nur damit werden zukünftige Ego-Shooter wie **Unreal Tournament 2002** in voller Grafikpracht erstrahlen. Aber auch aktuelle 3D-Spiele wie **The Elder Scrolls 3: Morrowind** und das Unterwasserspektakel **Aquanox** unterstützen bereits DirectX-8-Grafik.



WELCHER CHIP FÜR WELCHEN PROZESSOR?

Prozessor	Grafikkarten bis 100 Euro	Grafikkarten bis 200 Euro	Grafikkarten bis 300 Euro	Grafikkarten bis 500 Euro
Athlon/Pentium III (500-800 MHz)	Geforce2 MX-200/MX/MX-400	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 64 DDR
Duron/Celeron (600-800 MHz)	Geforce2 MX-200/MX/MX-400	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 64 DDR
Athlon/Pentium III (800-1.100 MHz)	Geforce2 MX/MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/ MX-460, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce 4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 8500, Geforce4 Ti-4400/4600
Duron/Celeron (800-1.300 MHz)	Geforce2 MX/MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/ MX-460, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce 4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 8500, Geforce4 Ti-4400/4600
Athlon (1.100-1.400 MHz)/ Pentium III (1.100-1.200 MHz)	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/ MX-460, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce 4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 8500, Geforce4 Ti-4400/4600
Athlon XP (1.400+ bis 2.000+)	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/ MX-460, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Radeon 7500, Radeon 8500 LE, Geforce 4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 8500, Geforce4 Ti-4400/4600
Pentium 4 (1.400-2.200 MHz)	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/ MX-460, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce 4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 8500, Geforce4 Ti-4400/4600

ÜBERSICHT ALLER AKTUELLEN GRAFIKCHIPS

Chipsatz	Chiphersteller	Chiptakt	Speicherbusbreite	Speicher	Effektiver Speichertakt	Top-Modell	Durchschnittspreis
Geforce 256 DDR	Nvidia	120 MHz	128 Bit	32 MB DDR-SDRAM	300 MHz	Asus V6800	Ca. € 100,-
Geforce2 MX	Nvidia	175 MHz	64 Bit/128 Bit (*1)	32 MB DDR-/SDR-SDRAM	166 bis 183 MHz	Hercules 3D Prophet II MX	Ca. € 100,-
Geforce2 MX-200	Nvidia	183 MHz	32 Bit/64 Bit (*2)	32 MB DDR-/SDR-SDRAM	166 bis 200 MHz	Aopen MX-200 V	Ca. € 80,-
Geforce2 MX-400	Nvidia	200 MHz	64 Bit/128 Bit (*1)	32 MB DDR-/SDR-SDRAM (*3)	166 MHz	Asus AGP-V7100 Pro/T	Ca. € 90,-
Geforce2 GTS Pro	Nvidia	200 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	366 MHz	Hercules 3D Prophet II GTS Pro	Ca. € 150,-
Geforce2 Ti	Nvidia	250 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	400 MHz	MSI G2 T Pro-VT	Ca. € 180,-
Geforce3	Nvidia	200 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	460 MHz	Hercules 3D Prophet III	Ca. € 250,-
Geforce3 Ti-200	Nvidia	175 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	400 MHz	Innovision Tornado GF3 Ti-200	Ca. € 260,-
Geforce3 Ti-500	Nvidia	240 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	500 MHz	Asus V8200 T5 Deluxe	Ca. € 450,-
Geforce4 MX-420	Nvidia	250 MHz	128 Bit	64 MB SDR-SDRAM	166 MHz	Creative 3DB4 MX420	Ca. € 150,-
Geforce4 MX-440	Nvidia	270 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	400 MHz	Leadtek Winfast A170V DDR TH	Ca. € 175,-
Geforce4 MX-460	Nvidia	300 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Gigabyte G4MX460-VT	Ca. € 200,-
Geforce4 Ti-4200	Nvidia	250 MHz	128 Bit	128 MB DDR-SDRAM	500 MHz	Leadtek Winfast A250 LE TD	Ca. € 250,-
Geforce4 Ti-4400	Nvidia	275 MHz	128 Bit	128 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Creative 3DB4 Titanium 4400	Ca. € 400,-
Geforce4 Ti-4600	Nvidia	300 MHz	128 Bit	128 MB DDR-SDRAM	650 MHz	Asus V8460 Ultra	Ca. € 500,-
Kyro I	STM	115 MHz	128 Bit	32 MB SDR-SDRAM	115 MHz	Videologic Vivid!	Ca. € 70,-
Kyro II	STM	175 MHz	128 Bit	32 MB SDR-SDRAM (*4)	175 MHz	Hercules 3D Prophet 4500 32	Ca. € 80,-
Parhelia-512	Matrox	220 MHz	256 Bit	128 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Matrox Parhelia-512 (Retail)	Ca. € 550,-
Radeon 64 DDR	Ati	183 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	364 MHz	Ati Radeon 64 DDR	Ca. € 200,-
Radeon 7500	Ati	290 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	460 MHz	Ati Radeon 7500	Ca. € 160,-
Radeon 8500	Ati	275 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Ati Radeon 8500	Ca. € 320,-
Radeon 8500 LE	Ati	250 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	500 MHz	PowerMagic Radeon 8500 OEM	Ca. € 270,-
Radeon 9000	Ati	250 MHz	128 Bit	64/128 MB DDR-SDRAM	400 MHz	3D Prophet 9000 64	Ca. € 150,-
Radeon 9000 Pro	Ati	275 MHz	128 Bit	64/128 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Saphhire Radeon 9000Pro	Ca. € 150,- (*5)

*1) 32 Bit DDR-SDRAM oder 64 Bit SDR-SDRAM *2) 64 Bit DDR-SDRAM oder 128 Bit SDR-SDRAM *3) Ausnahme: seltene Versionen mit 64 MByte SDR-SDRAM *4) Ausnahme: Hercules 3D Prophet 4500 64 MB *5) laut Hersteller

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
Geforce4 Ti-4200	Prolink	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 200,-	128 MB DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	**1,8**
G4MX460-VT	MSI	Geforce4 MX-460	Ca. € 200,-	64 MB DDR-SDRAM	300/275 MHz (DDR)	**1,9**
G4MX-440-T	MSI	Geforce4 MX-440	Ca. € 170,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	**1,9**
Winfast A170V DDR TH	Leadtek	Geforce4 MX-440	Ca. € 175,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	**2,0**
Geforce4 MX-440	Aopen	Geforce4 MX-440	Ca. € 155,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	**2,2**
Siluro G4 MX/TV	Abit	Geforce4 MX-440	Ca. € 180,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	**2,2**
Pixelview G4 MX-440	Pixelview	Geforce4 MX-440	Ca. € 165,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	**2,2**
Verto Geforce4 MX-440	PNY	Geforce4 MX-440	Ca. € 160,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	**2,2**
Tornado GF4 MX-440	Innovision	Geforce4 MX-440	Ca. € 170,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	**2,2**
V7700 Ti/T	Asus	Geforce2 Ti	Ca. € 199,-	64 MB DDR-SDRAM	250/200 MHz (DDR)	**2,2**

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
V8460 Ultra Deluxe	Asus	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 550,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	**1,3**
V8460 Ultra	Asus	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 480,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	**1,5**
Winfast A250 Ultra TD	Leadtek	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 530,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	**1,5**
G4Ti4600-VTD	MSI	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 529,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	**1,5**
3D Blaster4 Titanium 4600	Creative	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 500,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	**1,5**
Ultra/650 XP GS	Gainward	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 299,-	128 MB DDR-SDRAM	250/223 MHz (DDR)	**1,6**
Tornado G4 Ti-4200/128	Innovision	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 239,-	128 MB DDR-SDRAM	250/223 MHz (DDR)	**1,6**
Maya AP128DG-H	Gigabyte	Radeon 8500	Ca. € 360,-	128 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	**1,6**
V8420/TD 64 MB	Asus	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 230,-	128 MB DDR-SDRAM	250/256 MHz (DDR)	**1,6**
G4Ti4200-DT64	MSI	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 225,-	128 MB DDR-SDRAM	250/256 MHz (DDR)	**1,6**

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die amtliche Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den **Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.**



ANALOGE RÖHREN-MONITORE (17 ZOLL)

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
FlexScan T565	Eizo	€ 519,-	D-Sub, BNC	30-95 kHz	1,8
Brilliance 107P20	Philips	€ 409,-	D-Sub	30-92 kHz	1,9
Diamond Pro 740SB	Mitsubishi	€ 357,-	D-Sub	30-95 kHz	1,9
7Klr+	AOC	€ 255,-	D-Sub	30-95 kHz	2,0
7Glr	AOC	€ 204,-	D-Sub	30-95 kHz	2,4

ANALOGE RÖHREN-MONITORE (19 ZOLL)

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
Brilliance 109P	Philips	€ 664,-	D-Sub, BNC	30-111 kHz	1,8
Vision Master Pro 454	Iiyama	€ 599,-	2xD-Sub	30-130 kHz	1,9
CM715	Hitachi	€ 409,-	D-Sub	30-95 kHz	2,0
EX950F	CTX	€ 409,-	D-Sub	30-97 kHz	2,0
N110S	Videoseven	€ 306,-	D-Sub	30-110 kHz	2,1

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD) 15 ZOLL

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
PV520	CTX	€ 614,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
Syncmaster 151BM	Samsung	€ 770,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
PV505	CTX	€ 511,-	D-Sub	30-60 kHz	2,2
TL550	Relisys	€ 410,-	D-Sub	30-60 kHz	2,3
AV 510 FT	Vobis	€ 511,-	D-Sub	30-60 kHz	2,3

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD) 17 ZOLL

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
PV720A	CTX	€ 920,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
L70A	Hyundai	€ 920,-	D-Sub, DVI-D	30-60 kHz	2,0
LM700	AOC	€ 770,-	D-Sub	30-60 kHz	2,2
AS4314UT	Iiyama	€ 835,-	D-Sub	30-60 kHz	2,2

DVD-ROM-LAUFWERKE

Modell	Hersteller	Preis	Interface	CD/DVD	Wertung
DVD-105SZ	Pioneer	€ 92,-	EIDE	40x/16x	1,9
DM166D	Cyberdrive	€ 84,-	EIDE	40x/16x	2,0
DVD-A06S	Pioneer	€ 89,-	EIDE	40x/16x	2,0
LTD-163	Lite-On	€ 89,-	EIDE	48x/16x	2,2
DVD-E616	Asus	€ 89,-	EIDE	48x/16x	2,3

FESTPLATTEN

Modell	Hersteller	Preis	U/Min.	Größe	Wertung
Barracuda	Seagate	€ 249,-	7.200	80 GB	1,9
D740X	Maxtor	€ 199,-	7.200	80 GB	2,0
WD800BB	Western Digital	€ 229,-	7.200	80 GB	2,1
60GXP	IBM	€ 164,-	7.200	60 GB	2,1
5T060H6	Maxtor	€ 204,-	7.200	60 GB	2,2

SOUNDKARTEN

Modell	Hersteller	Preis	3D-Sound	Wertung
SB Audigy Platinum eX	Creative	€ 299,-	EAX AHD, A3D	1,4
SB Audigy Player	Creative	€ 120,-	EAX AHD, A3D	1,5
SB Live! Player 5.1	Creative	€ 84,-	EAX, A3D 1.0	1,7*
Game Theatre XP	Guillemot	€ 204,-	EAX, A3D 1.0	1,8*
DMX 6fire 24/96	Terratec	€ 244,-	EAX, A3d 1.0	1,8

STEREO-LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Megaworks 210D	Creative	€ 307,-	270 Watt	Analog/digital	1,4
Soundworks Slim500	Creative	€ 89,-	29 Watt	Analog	2,2
XPS 210	Hercules	€ 61,-	50 Watt	Analog	2,2
S-20	Logitech	€ 55,-	20 Watt	Analog	2,3
Soundbird Flatpanel Pro	Fujitsu-Siemens	€ 49,-	16 Watt	Analog	2,4

4.1-SOUNDSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Promedia 4.1	Klipsch	€ 300,-	400 Watt	Analog	1,4
Logitech	Z-560	€ 299,-	400 Watt	Analog	1,4
Sirocco Crossfire	Videologic	€ 389,-	100 Watt	Analog/digital	1,5
A 3.500	Philips	€ 178,-	80 Watt	Analog	1,9
Soundman Xtrusio DSR-100	Logitech	€ 204,-	100 Watt	Analog/digital	1,9

5.1-SOUNDSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Digitheatre DTS	Videologic	€ 614,-	200 Watt	Analog/digital	1,6
Megaworks 510D	Creative	€ 460,-	450 Watt	Analog	1,6
Inspire 5700 Digital	Creative	€ 399,-	79 Watt	Analog/digital	2,0
ZXR-500	Videologic	€ 139,-	65 Watt	Analog	2,2

LENKRÄDER

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Momo Force	Logitech	€ 240,-	6	USB	1,2
Force Feedback GT	Thrustmaster	€ 128,-	10	USB	1,3
SW FF Steering Wheel	Microsoft	€ 128,-	6	USB	1,5
Wingman Formula GP	Logitech	€ 59,-	4	Gameport	1,7
FF Racing Wheel	Guillemot	€ 130,-	10	USB, seriell	2,0

GAMEPADS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Firestorm Wireless	Thrustmaster	€ 51,-	12	USB	1,7
SW Game Pad Pro	Microsoft	€ 36,-	10	USB	2,0
Cyber Voyager	Typhoon	€ 36,-	12 + Shift	USB	2,1
P 1500	Saitek	€ 34,-	8	USB	2,1
2002 FIFA WC Dual Analog	Thrustmaster	€ 25,-	12	USB	2,2

JOYSTICKS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
SW Force Feedback 2	Microsoft	€ 123,-	8	USB	1,4
SW Force Feedback Pro	Microsoft	€ 97,-	9 + Shift	Gameport	1,5
Sidewinder Precision 2	Microsoft	€ 46,-	8	USB, Gameport	1,6
Hotas Cougar	Thrustmaster	€ 384,-	28	USB	1,7
Top Gun Afterburner	Thrustmaster	€ 72,-	8	USB	1,7

MÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 50,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,4
Cordless Mouse Man Optical	Logitech	€ 70,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Intelli Mouse Explorer	Microsoft	€ 60-	5 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Intelli Mouse Optical	Microsoft	€ 50,-	5 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Mouse Man Optical	Logitech	€ 50,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	2,0

TASTATUREN

Modell	Hersteller	Preis	Anschlag	Anschluss	Wertung
Internet Keyboard Pro	Microsoft	€ 49,-	Schwer	PS/2, USB	1,5
Itouch	Logitech	€ 29,-	Mittel	PS/2, USB	1,7
Office Keyboard	Microsoft	€ 64,-	Schwer	PS/2, USB	1,8
G80-3000	Cherry	€ 54,-	Mittel	PS/2	1,8
Internet Keyboard	Microsoft	€ 24,-	Schwer	PS/2, USB	1,8

KOMBINATION MAUS & TASTATUR

Modell	Hersteller	Preis	Maus	Anschluss	Wertung
Cordless Desktop Optical	Logitech	€ 140,-	Kabellos/optisch	PS/2, USB	1,9
Power Office Keyboard for XP	Typhoon	€ 30,-	Kabellos/Kugel	PS/2, USB	1,9
Cordless Desktop Itouch	Logitech	€ 89,-	Kabellos/Kugel	PS/2, USB	2,3
Cybo@rd Plus	Cherry	€ 99,-	Kabellos/Kugel	PS/2	2,3
Keyboard & Wheel Mouse	Microsoft	€ 79,-	Kabellos/Kugel	PS/2	2,5

PREISWERT & SCHNELL & ZU



Bestelltelefon 01805-905040

Bestellfax 01805-905020

GRAFIKKARTEN - AGP

ASUS	MB / Chip	€
V7700TIVX Deluxe +VIVO	64-DD / GF2 Ti	159,-
V8170/T Magic +TV-out	64-DD / GF4 MX-420	99,-
V8170 DDR/T +TV-out	64-DD / GF4 MX-440	124,-
V8170 DDR/TD +TV-out+DVI	64-DD / GF4 MX-440	134,-
V8170 Pro/T +TV-out	64-DD / GF4 MX-460	139,-
V8200T5 Deluxe +VIVO	64-DD / GF3 Ti 500	349,-
V8420/DVI	64-DD / GF4 Ti 4200	189,-
V8420/DVI	128-DD / GF4 Ti 4200	219,-
V8420/TD +TV-out +DVI	64-DD / GF4 Ti 4200	199,-
V8420 Deluxe +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti 4200	289,-
V8440/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti 4400	289,-
V8440 Deluxe +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti 4400	339,-
V8460 Ultra/DVI	128-DD / GF4 Ti 4600	409,-
V8460 Ultra Deluxe +VIVO	128-DD / GF4 Ti 4600	469,-

GAINWARD	MB / Chip	€
GF3 Ti/480 XP GS +VIVO+DVI	64-DD / GF3 Ti 200	269,-
GF3 Ti/500 +TV-out	128-DD / GF3 Ti 200	159,-
GF3 Ti/500 GS +TV-out	128-DD / GF3 Ti 200	179,-
GF3 Ti/500 XP GS +VIVO	128-DD / GF3 Ti 200	199,-
GF4 Pro/600 +TV-out (5 ns)	64-DD / GF4 MX-440	104,-
GF4 Pro/600 GS +TV-out+DVI	64-DD / GF4 MX-440	119,-
GF4 Pro/650 +TV-out	64-DD / GF4 MX-460	119,-
GF4 Pro/650 GS +TV-out+DVI	64-DD / GF4 MX-440	159,-
GF4 Pro/650 XP GS +VIVO	64-DD / GF4 MX-460	179,-
GF4 Ultra/650	64-DD / GF4 Ti 4200	189,-
GF4 Ultra/650 +TV-out +DVI	64-DD / GF4 Ti 4200	199,-
GF4 Ultra/650 XP GS +VIVO	128-DD / GF4 Ti 4200	279,-
GF4 Ultra/700 XP +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti 4400	349,-
GF4 Ultra/700 XP GS +VIVO	128-DD / GF4 Ti 4400	369,-
GF4 Ultra/750 XP +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti 4600	459,-

ASUS V8420/TD
AGP-Grafikkarte

NVIDIA GeForce4 Ti 4200, 64 MB DDR-RAM, TV-out, DVI, retail inkl. Midnight GT, Aquanox & AsusDVD

€ 199,-

SPARKLE	MB / Chip	€
SP7000T2 +TV-out+DVI	64-DD / GF3 Ti 200	119,-
SP7000T2 +TV-out+DVI	128-DD / GF3 Ti 200	139,-
SP7100M2 +TV-out	64-SD / GF4 MX-420	79,-
SP7100M4 +TV-out	64-DD / GF4 MX-440	99,-
SP7200T2 Pure	64-DD / GF4 Ti 4200	159,-
SP7200T2 +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti 4200	199,-
SP7200T4 +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti 4400	259,-
SP7200T6 +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti 4600	369,-
SP7200T6 Platinum +VIVO	128-DD / GF4 Ti 4600	399,-

MSI	MB / Chip	€
G4MX440-VTP +VIVO	64-DD / GF4 MX-440	119,-
G4MX460-VTP +VIVO	64-DD / GF4 MX-460	159,-
G4Ti4200-TD +TV-out+DVI bulk	64-DD / GF4 Ti 4200	189,-
G4Ti4200-TD +TV-out+DVI ret.	64-DD / GF4 Ti 4200	199,-
G4Ti4200-TD +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti 4200	229,-
G4Ti4400-VTD +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti 4400	299,-
G4Ti4600-VTD +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti 4600	419,-

GIGABYTE	MB / Chip	€
AR64S-H +TV-out +DVI	64-SD / Rad. 7500LE	89,-
AP64DG +TV-out +DVI	64-DD / Rad. 7500	109,-
AP64D +TV-out +DVI	64-DD / Rad. 8500LE	169,-
AP64D-H +TV-out +DVI	64-DD / Rad. 8500	189,-
AP128DG-H +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 8500	259,-
AP128D-H3 +VIVO +DVI	128-DD / Rad. 8500XT	a.A.

AOPEN	MB / Chip	€
GF3Ti200-DVI 128 +TV-out	128-DD / GF3 Ti 200	169,-
GF4MX440-V64 +TV-out	64-DD / GF4 MX-440	99,-
GF4Ti4200 +TV-out+DVI	64-DD / GF4 Ti 4200	189,-
GF4Ti4200 +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti 4200	224,-
GF4Ti4600 +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti 4600	409,-

CHAINTECH	MB / Chip	€
A-GT20 +TV-out+DVI	64-DD / GF4 Ti 4200	189,-
A-GT21 SE +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti 4200	229,-
A-GT41 SE +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti 4400	329,-
A-GT61 SE +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti 4600	429,-

HERCULES	MB / Chip	€
Prophet 8500LE +TV-out+DVI	64-DD / Rad. 8500LE	149,-
Wonder 7500DV +TV-Tuner	64-DD / Rad. 7500	119,-
Wonder 8500DV +TV-Tuner	64-DD / Rad. 8500	399,-

CREATIVE	MB / Chip	€
3D Blaster 4 Ti4200 +TV-out	64-DD / GF4 Ti 4200	229,-
3D Blaster 4 Ti4400 +TV-out	128-DD / GF4 Ti 4400	339,-
3D Blaster 4 Ti4600 +TV-out	128-DD / GF4 Ti 4600	449,-

CPU & RAM

Alle CPU- und RAM-Preise sind Tagespreise!

CPU

AMD		normal	AMD-box
K6®-2 3DNow!	533 MHz	64,-	
Duron™	800 MHz	34,-	
Duron™	850 MHz	37,-	
Duron™	900 MHz	41,-	
Duron™	1,0 GHz	49,-	
Duron™	1,2 GHz	59,-	74,-
Duron™	1,3 GHz	74,-	89,-
Athlon™ TB		a.A.	
Athlon™ XP 1600+	1,4 GHz	89,-	
Athlon™ XP 1700+	1,46 GHz	99,-	119,-
Athlon™ XP 1800+	1,53 GHz	109,-	129,-
Athlon™ XP 1900+	1,6 GHz	139,-	159,-
Athlon™ XP 2000+	1,66 GHz	169,-	189,-
Athlon™ XP 2100+	1,73 GHz	219,-	239,-
Athlon™ XP 2200+	1,8 GHz	279,-	299,- L

INTEL				normal	in-a-box
Celeron® (FC2)		256	1,0 GHz		79,-
Celeron® (FC2)		256	1,1 GHz		89,-
Celeron® (FC2)		256	1,2 GHz		94,-
Celeron® (FC2)		256	1,3 GHz		104,-
Celeron® (FC2)		256	1,4 GHz		124,-
Celeron® (So478)		128	1,7 GHz		119,-
Celeron® (So478)		128	1,8 GHz		144,-
P III-S (FC2)	133	512	1,13 GHz		199,-
P III-S (FC2)	133	512	1,26 GHz		279,-
P III-S (FC2)	133	512	1,4 GHz		399,-
P4 (So423)				a.A.	a.A.
P4 (So478)		256	ab 1,5 GHz	a.A.	a.A.
P4 (So478)		512	1,6 GHz		189,-
P4 (So478)		512	1,8 GHz		219,-
P4 (So478)		512	2,0 GHz		259,-
P4 (So478)		512	2,2 GHz		319,-
P4 (So478)	533	512	2,26 GHz		319,-
P4 (So478)		512	2,4 GHz		549,-
P4 (So478)	533	512	2,4 GHz		549,-
P4 (So478)	533	512	2,53 GHz		879,-

RAM

KINGSTON ValueRAM					€
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	38,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	67,-
DIMM	256 MB	DDR	PC268	CL2	99,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266	CL2	134,-
DIMM	256 MB	DDR	PC333		124,-
DIMM	512 MB	DDR	PC333		179,-
RIMM	128 MB	RDRAM	PC1066		99,-
RIMM	256 MB	RDRAM	PC1066		209,-

CORSAIR					€
DIMM	256 MB	DDR	PC333-233	CL2	149,-
DIMM	256 MB	DDR	PC333-222	CL2	159,-
DIMM	512 MB	DDR	PC333-233	CL2	209,-
DIMM	512 MB	DDR	PC333-222	CL2	269,-
DIMM	256 MB	DDR	PC400		164,-
DIMM	512 MB	DDR	PC400		279,-

INFINEON original					€
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	36,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133		64,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	69,-
DIMM	512 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	134,-
DIMM	128 MB	DDR	PC266	CL2	34,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	CL2	104,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266	CL2	149,-

SAMSUNG original					€
DIMM	128 MB	DDR	PC266		33,-
DIMM	256 MB	DDR	PC268		99,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266		129,-
DIMM	256 MB	DDR	PC333		129,-
DIMM	512 MB	DDR	PC333		169,-
RIMM	128 MB	RDRAM	PC800		69,-
RIMM	256 MB	RDRAM	PC800		129,-
RIMM	512 MB	RDRAM	PC800		359,-
RIMM	256 MB	RDRAM	PC1066	32Bit	239,-

MAINBOARDS

EPOX EP-8K3A+
Sockel A Mainboard

VIA Apollo KT333 Chipsatz, 3x DDR-RAM, 2x U-133, 2x U-133 RAID, 6x PCI, 4x USB, Sound, ATX

€ 129,-

ASUS	Sockel/Chip	RAM	€
A7V266-C +Sound	SoA-KT266A	D	94,-
A7V266-EX +Sound	SoA-KT266A	D	119,-
A7V333 +Sound	SoA-KT333	D	119,-
A7V333 +Sound+FW+RAID	SoA-KT333	D	149,-
A7S333 +Sound	SoA-745	D	84,-
A7M266-D/U Dual+Sound	SoA-760MPX	D+	289,-
TUSL2-C	FC2-815EP	S	99,-
TUSL2 +Sound+VGA+RAID	FC2-815E	S	159,-
P4S133 +Sound+LAN	So478-645	S	99,-
P4S333 +Sound	So478-645	D	99,-
P4S533 +Sound	So478-645DX	D	124,-
P4B +Sound	So478-845	S+	129,-
P4B266 SE +Sound	So478-845D	D+	139,-
P4B533 +Sound	So478-845E	D	179,-
P4B533-E +Sound+LAN+FW+RAID	So478-845E	D	229,-
P4B533-V +Sound+VGA	So478-845G	D	189,-
P4T-E +Sound	So478-850	R+	179,-
P4T533 +Sound+RAID+FW	So478-850E	R+	219,-

ELITEGROUP	Sockel/Chip	RAM	€
K7VMM (µATX) +Snd+VGA+LAN	SoA-KM266	S/D	79,-
K7VZA 3.0 +Sound	SoA-KT133A	S	59,-
K7VTA3 3.0+Sound	SoA-KT333	D	69,-
K7VTA3 3.0+Sound+RAID	SoA-KT333	D	89,-
K7S5A +Sound	SoA-735	S/D	66,-
K7S5A +Sound+LAN	SoA-735	S/D	71,-
K7SOM 1.3 (µATX) +Sound+LAN+VGA	SoA-740	S/D	74,-
K7S6A +Sound	SoA-745	D	74,-
P4IBASD +Sound+LAN	So478-845D	D	94,-

GIGABYTE	Sockel/Chip	RAM	€
GA-7ZXE +Sound	SoA-KT133A	S	79,-
GA-7VR +Sound	SoA-KT333	D	99,-
GA-7VRX +Sound	SoA-KT333	D	104,-
GA-7VRXP +Sound+LAN+RAID	SoA-KT333	D	139,-
GA-7DX+ +Sound	SoA-761	D	79,-
GA-7DXR+ +Sound+RAID	SoA-761	D+	124,-
GA-7DPXDW Dual +Sound+LAN+RAID	SoA-760MPX	D*	349,-
GA-8IRXP +Snd+LAN+RAID	So478-845D	D+	159,-
GA-8IEXP +Sound+LAN+FW+RAID	So478-845E	D	189,-
GA-8IGX +Sound+VGA+LAN	So478-845G	D	169,-
GA-8IHXP +Snd+LAN+RAID	So478-850E	R	209,-

Bei allen Mainboards geben wir die verwendbaren Speicherbausteine an (siehe Spalte „RAM"):

S: SD-RAM | + : auch ECC
D: DDR-RAM | * : nur ECC Registered
R: RD-RAM

MSI	Sockel/Chip	RAM	€
MS-6378 (µATX) +Sound+VGA+LAN	SoA-KLE133	S	74,-
K7T Master-S +Sound+U160	SoA-KT133	S	89,-
K7T266 Pro2-A +Sound	SoA-KT266A	D	89,-
K7T266 Pro2-RU +Snd+RAID	SoA-KT266A	D	149,-
KT3 Ultra +Sound	SoA-KT333	D	119,-
KT3 Ultra-ARU +Sound+RAID +Sound+RAID+Bluetooth	SoA-KT333	D	154,-
K7N415 Pro +Sound+LAN	SoA-nForce	D	124,-
K7N420 Pro +Sound+VGA+LAN	SoA-nForce	D	134,-
K7D Master-L Dual+Snd+LAN	SoA-760MPX	D*	279,-
745 Ultra +Sound	SoA-745	D	84,-
845 Ultra +Sound	So478-845D	D	119,-
845 Ultra-AR +Sound+RAID	So478-845D	D	134,-
845 Ultra-ARU +Snd+RAID	So478-845D	D	149,-
845E Max +Sound	So478-845E	D	139,-
845E Max2-L +Sound+LAN	So478-845E	D	149,-
845E Max2-BLR Bluetooth +Sound+LAN+RAID	So478-845E	D	199,-
845G Max-L +Snd+VGA+LAN	So478-845G	D	149,-
850 Pro5 +Sound	So478-850	R+	169,-

ABIT	Sockel/Chip	RAM	€
KX7-333	SoA-KT333	D	129,-
KX7-333RAID +RAID	SoA-KT333	D	149,-
AT7 MAX +Snd+LAN+FW+RAID	SoA-KT333	D	199,-
AT7-XP +Snd+LAN+FW+RAID	SoA-KT333	D	239,-
BD7II +Sound+LAN	So478-845E	D	139,-
BD7II-RAID +Snd+LAN+RAID	So478-845E	D	159,-
BG7 +Sound+VGA+LAN	So478-845G	D	159,-

EPOX	Sockel/Chip	RAM	€
EP-8KTA3L+ +Sound	SoA-KT133A	S	89,-
EP-8KHAL+ +Sound	SoA-KT266A	D	104,-
EP-8K3A +Sound	SoA-KT333	D	124,-
EP-8K3A+ +Sound+RAID	SoA-KT333	D	129,-
EP-4BEA +Sound	So478-845E	D	159,-
EP-4GLA +Sound+VGA	So478-845GL	D	149,-
EP-4G4A +Sound+VGA	So478-845G	D	159,-

SOYO	Sockel/Chip	RAM	€
K7VTA Pro +Sound	SoA-KT133A	S	79,-
K7V Dragon Plus +Sound+LAN+RAID	SoA-KT266A	D	154,-
K7V Dragon Lite +Sound	SoA-KT333	D	119,-
K7V Dragon Ultra +Sound+LAN+RAID	SoA-KT333	D	189,-
K7V Dragon Ultra Platinum silberne Platine +Sound+LAN+RAID	SoA-KT333	D	209,-
P4I Fire Dragon +Sound+LAN+RAID+FW	So478-845D	D	199,-

CORSAIR XMS
DIMM 256 MB DDR-RAM

"Extreme Memory-Speed", PC333-222 CL2, 6 ns Zugriffszeit

€ 159,-

CPU-LÜFTER

ALPHA	€
PAL 8045 Silent	64,-
PAL 8045 Power	69,-

ARTICOOL	€
SuperSilent	19,-
SuperSilent Pro	29,-

GLOBALWIN	€
SAK38	34,-
WBK68	34,-
CAK68 II	64,-

THERMALTAKE	€
Volcano 6CU+	24,-
Volcano 7	34,-
Volcano 8	29,-
Volcano 9	39,-
Dragon Orb 3	39,-

Diverse	€
COOLERMASTER	a.A.
KANIE Hedgehog 294M	39,-
PAPST	a.A.
ZALMAN CNPS 5100	64,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

VERLÄSSIG & RUND UM DIE

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

Adresse
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

Shopzeiten
Montag-Freitag 10-20 Uhr
Samstag 9-15 Uhr

GAMES

Top Ten	€
Die Sims – Urlaub total	24,-
F1 2002	44,-
Grand Prix 4	44,-
GTA 3	44,-
Morrowind	44,-
Moto GP – Ultimate Racing Technology*	39,-
Neverwinter Nights	49,-
Star Wars – Jedi Knight 2	44,-
Stirb langsam – Nakatomi Plaza	34,-
Warcraft III	49,-

Action	€	
Alien vs. Predator 2	44,-	
Aquanox	24,-	
Clive Barker's Undying	14,-	
Der Anschlag - Sum of all Fears	34,-	L
Descent 3 + Mercenaries White Label	14,-	
Duke Nukem - Manhattan Project	29,-	
Giants White Label	14,-	L
Global Operations	44,-	
GTA 3	44,-	
Half-Life - Generation V3	29,-	
Hitman 2 - Silent Assassin	44,-	L
I.G.I. 2 - Covert Strike	49,-	L
Mafia	44,-	L
MDK 1+2	14,-	
Operation Flashpoint - Resistance (Add On	34,-	
Operation Flashpoint - Gold Edition	44,-	
Serious Sam - The Second Encounter	19,-	
Soul Reaver 2	44,-	
Spiderman - The Movie	39,-	
Star Wars - Starfighter	39,-	
Star Wars - Jedi Knight 2	44,-	
Stirb langsam - Nakatomi Plaza	34,-	
Team Factor	49,-	
Tom Clancy's Ghost Recon Mission Pack	19,-	
Tom Clancy's Ghost Recon Collector Spiel+Mission+Handbuch)	39,-	
Unreal Tournament 2003	44,-	L

Mafia

Action




Jetzt vorbestellen!

€ 44,-

Strategie	€	
Age of Empires II - Gold Edition	44,-	
Age of Wonders II	44,-	
Battle Realms	24,-	
Black + White	39,-	
Black + White - Insel der Kreaturen (AddOn)	34,-	
Civilization III	49,-	
Command + Conquer - Alarm Stufe Rot 2	39,-	
Command + Conquer - Renegade	44,-	
Commandos 2 - Men of Courage	44,-	
Cossacks - European Wars	24,-	
Cossacks - The Art of War	29,-	
Dark Age of Camelot	34,-	
Der Industriegigant 2	44,-	
Die Siedler - Gold Pack (Siedler IV + Mission + Add On)	39,-	
Disciples 2	44,-	L
Empire Earth	44,-	
Fallout Tactics	19,-	
Freedom Force	44,-	
Heroes of Might + Magic IV	44,-	
Hidden and Dangeroeus Deluxe	19,-	
Mall Tycoon	24,-	
Medieval Total War	39,-	L
Port Royale	44,-	
Railroad Tycoon II - Platinum	24,-	
Shogun Total War - Warlords Edition	39,-	
Star Trek - Bridge Commander	39,-	
Star Trek - New Worlds White Label	14,-	
Star Wars - Galactic Battlegrounds: Die Klonkrieg-Kampagnen	19,-	
Star Wars - Galactic Battlegrounds	44,-	
Starcraft + Broodwar	12,-	
Starfleet Command - Commanders Edition	24,-	
Starfleet Command 2	14,-	L
Starmageddon	39,-	L
Stronghold	29,-	
Sudden Strike 2	44,-	
Sudden Strike Forever	19,-	
Wiggles	19,-	

Simulation	€	
C4x4 Evolution 2	44,-	
Armored Fist 3	19,-	
Bleifuss 2	9,-	
Bleifuss Offroad White Label	14,-	L
Colin McRae Rally 2.0	19,-	
Comanche 4	44,-	
Crazy Taxi	39,-	
Dave Mirra Freestyle BMX	34,-	
Dave Mirra Freestyle BMX	34,-	
Destroyer Command	29,-	
Die Sims	44,-	
Die Sims - Das volle Leben	19,-	
Die Sims - Hot Date	24,-	
Die Sims - Party ohne Ende	19,-	
Die Sims - Urlaub total	24,-	
DTM Race Driver	49,-	L
Ducati World	34,-	
F1 2002	44,-	
FIFA Football 2002	44,-	
FIFA Weltmeisterschaft 2002	39,-	
Flight Simulator Professional 2002	74,-	
Flight Simulator 2002	59,-	
Grand Prix 4	44,-	
Heavy Gear 2	9,-	
IL2 Sturmovik	29,-	
Madden NFL 2003	44,-	L
Michael Schumacher Racing World Kart 2002	34,-	
Moto GP - Ultimate Racing Technology	39,-	
Moto Racer 3	44,-	
NHL 2002	39,-	
Paris Dakar Rally	39,-	
Pro Train 2	34,-	
Rally Championship 2002	24,-	
Rally Trophy	19,-	
Salt Lake 2002	44,-	
Sid Meier's Sim Golf	44,-	
Silent Hunter 2	29,-	
Sim City 3000	14,-	
Star Wars - X-Wing	9,-	
Star Wars - X-Wing Alliance	9,-	
Star Wars - X-Wing vs. Tie Fighter	9,-	
STCC 2 Touring Car Championship	39,-	
Suzuki Alstare Extreme Racing	9,-	
Tony Hawk's Pro Skater 3	34,-	
Train Simulator	54,-	

DTM Race Driver

Simulation



Jetzt vorbestellen!

€ 49,-

Rollenspiel	€	
Anachronox	19,-	
Baldur's Gate II - Premium Pack	49,-	
Diablo II - Battle Chest	39,-	
Divine Divinity	49,-	L
Dungeon Siege	44,-	
EverQuest Gold Pack	39,-	
Fallout 1+2	14,-	
Fallout Apocalypse	24,-	
Grandia 2	44,-	
Icewind Dale White Label	14,-	L
Icewind Dale 2	44,-	L
Morrowind	44,-	
Neverwinter Nights	49,-	
Planescape Torment - Memorial Box	24,-	
Syberia	44,-	L
Ultima Online - Third Dawn	14,-	

Spielekonsolen	€
MICROSOFT XBOX	299,-
SONY Playstation 2	319,-

Der Anschlag
Sum of all Fears

Action

Jetzt vorbestellen!

€ 34,-

Über 300 weitere Titel finden Sie auf unserer Homepage.

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

VideoLogic

PC-Sound in Studioqualität!

Sonic Fury
5.1 PCI-Soundkarte
- 48 kHz Samplingrate
- 2-,4- & 6-Kanalausgabe
- 6-Kanal DSP Beschleunigung
- unterstützt alle gängigen Audiostandards



€ 89,-

ZXR-500 (Silver)
5.1 Soundsystem
- Subwoofer mit Verstärker & 5 Satelliten
- 65 Watt RMS



€ 129,-

EINGABEGERÄTE

Joysticks & Co

Joysticks	Anschluss	€
LOGITECH WingMan Attack Refresh	USB	24,-
MS SideWinder Force Feedback Pro 2	USB	89,-
SAITEK ST200	USB	24,-
SAITEK ST330 Rumble	USB	34,-
SAITEK SP550	GP	34,-
SAITEK X1	GP	9,-
SAITEK X45	USB	84,-
SAITEK Cyborg 2000	GP	19,-
SAITEK Cyborg 3D Gold	USB	39,-
SAITEK Cyborg 3D Force	USB	69,-

Gamepads	Anschluss	€
LOGITECH WingMan Precision	USB	14,-
LOGITECH WingMan Action	USB	24,-
LOGITECH WingMan Rumblepad	USB	34,-
LOGITECH WingMan Cordless Gamepad	USB	54,-
MS SideWinder	USB	24,-
MS SideWinder GameVoice Kommunikationskit	USB	49,-
SAITEK X6-34	GP	9,-
SAITEK P120	GP	14,-
SAITEK P750 Digital	USB	29,-
SAITEK P1500 Shock	USB	34,-
SAITEK P8000 Dash 2	USB	44,-

Lenkräder	Anschluss	€
LOGITECH WingMan Formula GP	USB	44,-
LOGITECH WingMan Formula Force GP	USB	74,-
LOGITECH Momo Force Wheel	USB	179,-
MS SideWinder Precision Racing Wheel	USB	59,-
MS SideWinder Force Feedback Wheel	USB	114,-
SAITEK R80	GP	29,-
SAITEK R440	USB	79,-

Tastaturen

CHERRY	Anschluss	€
G83-6105 Business in verschiedenen Farblayouts	PS/2	22,-
G83-6504 Business (+USB-Hub)	USB	34,-
G83-13000 Cybo@rd	PS/2 u. USB	29,-
G81-3000 Professional	PS/2 o. USB	29,-
G80-3000 Comfort	PS/2 o. USB	54,-
G84-4100 Slim (ultraflach)	PS/2	54,-

Einige CHERRY-Tastaturen sind auch in schwarz und in diversen Sprachlayouts erhältlich.

LOGITECH	Anschluss	€
Internet Office	PS/2	29,-
Internet Navigator	PS/2 u. USB	39,-
Cordless Desktop Refresh +Maus	PS/2 u. USB	74,-
Cordless Desktop iTouch +Maus	PS/2 u. USB	89,-
Cordless Desktop Optical +Maus	PS/2 u. USB	114,-

MICROSOFT	Anschluss	€
Internet Keyboard Pro	PS/2 u. USB	49,-
Natural Keyboard Pro	PS/2 u. USB	59,-
Office Keyboard	PS/2 u. USB	59,-
Wireless Desktop	PS/2	69,-
Special Edition Desktop +Maus	PS/2 u. USB	129,-

Mäuse

SAITEK	Anschluss	€	
Optical Mouse	USB	24,-	
Cordless Optical Mouse	USB	49,-	
Touch Force Mouse	USB	44,-	

LOGITECH	Anschluss	€	
Pilot Wheel Mouse	PS/2 u. USB	24,-	
Pilot Wheel Mouse Optical	PS/2 u. USB	29,-	L
Cordless Mouse	PS/2 u. USB	34,-	
Cordless Mouse Optical	PS/2 u. USB	54,-	
Wheel Mouse Optical	PS/2 u. USB	34,-	
Cordless Wheel Mouse OEM	PS/2 u. USB	34,-	
MouseMan Dual Optical	PS/2 u. USB	44,-	
Cordless MouseMan Optical	PS/2 u. USB	59,-	
Cordless Presenter Bluetooth	USB	229,-	

MICROSOFT	Anschluss	€
WheelMouse Optical	PS/2 u. USB	29,-
Cordless WheelMouse	PS/2	39,-
IntelliMouse Explorer 3.0	PS/2 u. USB	59,-
IntelliMouse Optical Ice Blue	PS/2 u. USB	69,-
IntelliMouse Optical Natur	PS/2 u. USB	74,-
IntelliMouse Optical 1.1	PS/2 u. USB	44,-
Wireless IntelliMouse Explorer	USB	69,-

Diverse	Anschluss	€
CHERRY Power Wheel Mouse	PS/2 u. USB	14,-
CHERRY Power Pad Mouse	PS/2 u. USB	19,-
CHERRY Power Wheel M-5000	PS/2 u. USB	29,-
KEYTRONIC ScrollMaus	PS/2	14,-
LABTEC 3-Button Mouse	PS/2 u. ser.	9,-
LABTEC Optical Mouse	PS/2	14,-
LABTEC Wireless Mouse	PS/2	19,-
NEOLEC SnowMan LT	PS/2	9,-
NEOLEC Cordless Mouse	PS/2	29,-
SINKOM M-easy	PS/2	19,-

Mousepads	€
COMPAD Speed Pad (Gamer-Mousepad)	18,-
RATPADZ Handballenauflage	9,-
RATPADZ Ratpad (Gamer-Mousepad)	20,-
RATPADZ Ratpad +Handballenauflage	27,-

Warcraft III Bundle
Reign of Chaos

Strategiespiel inkl. SAITEK Game Mouse





€ 39,90

01805-905040**

** € 0,12/Minute



FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte m
Gewerbenachweis an: WAVE Compu
Fax: 0 64 03 - 90 50 70

Ohne Ende!





Gothic
10,- €*



Worms Armageddon
10,- €*

Commanche Gold
10,- €*

In der Pyramide nimmt die Auswahl kein Ende. Du willst die absoluten Spieleklassiker und nützliche Anwendungen? Suchst Du noch einen Teil Deines Lieblingsspiels? Oder willst Du einfach nicht zuviel Geld für Dein Spielvergnügen ausgeben? Auch dann ist Die Pyramide genau das, was Du suchst! Denn hier zahlst Du nur 2,-/ 3,-/ 5,-/ 7,50 oder höchstens 10,-€*. *unverbindliche Preisempfehlungen.

Also, am besten gleich zur nächsten Pyramide und die findest Du in den Filialen der Firmen: Kaufhof, Horten, Karstadt, ProMarkt(Kingfisher), Schaulandt, Alpha-Tecc, Vobis, Atelco, Marktkauf, Office World, Staples, Toys R Us, Novo-Ratio, real,-, Fegro Selgros, sowie im gut sortierten Fachhandel.

Weitere Infos unter:
www.software-pyramide.de

WIR STELLEN AUS!
Halle 3 Stand A20
GC
GAMES CONVENTION
29. August bis 01. September 2002



Die Pyramide®
Futter für Ihren PC™
by ak tronic SOFTWARE & SERVICES

Operation Flashpoint: Resistance

Derselbe Aggressor, eine neue Insel. Nogova ist das neueste Ziel von Bösewicht Guba. Der Sieg scheint sicher, doch die Russen haben nicht mit unserer Komplettlösung gerechnet.

Alles scheint friedlich, als Sie an einem ganz gewöhnlichen Arbeitstag auf der sonnigen Insel im Ostblock-Look mit dem örtlichen Bus zur Arbeit fahren. Doch das Unheil nähert sich schnell: Der russische General Guba will die Insel gnadenlos unterjochen. Anfangs noch unentschlossen, stolpern Sie eher zufällig in die Kriegswirren. In der Rolle des Helden Victor Troska müssen Sie den Widerstand organisieren, Truppen gewinnen, Waffen und Munition auftreiben und immer auf der Hut vor den Sowjets sein. Mit ausführlichen Tipps zu jeder Mission geben wir Ihnen jedoch die nötigen taktischen Unterlagen an die Hand, damit Sie die Heimat von Victor Troska aus der Hand der Invasoren befreien können.

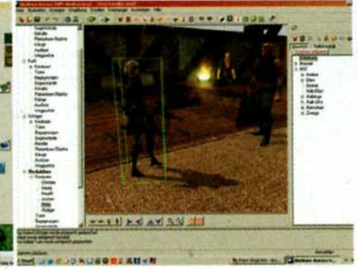


Warcraft 3

Drei der vier Kampagnen haben wir schon in der letzten Ausgabe gelöst. Den krönenden Abschluss bilden die Abenteuer der Nachtelfen. Gemeinsam mit den Menschen und Orcs versuchen Sie, die Brennende Legion zu besiegen. Unser Tipps&Tricks-Team hat sich durch alle Missionen geschlagen und auch den letzten Winkel jeder Karte durchsucht, um alle wichtigen Gegenstände ausfindig zu machen.

Warcraft 3: Editor-Tipps

Wenn Sie die Kampagnen beendet haben, brauchen Sie **Warcraft 3** noch lange nicht von der Festplatte zu löschen. Der mitgelieferte Editor gibt Ihnen die Möglichkeit, eigene Szenarien und Kampagnen zu entwerfen. Wir zeigen Ihnen Schritt für Schritt, wie das funktioniert. Die Tipps finden Sie im Booklet, das dieser Ausgabe beiliegt – damit Sie die Schritt-für-Schritt-Anleitung stets parat haben.



NWN: Editor-Tipps

Wollten Sie die Redaktion schon immer mal im mittelalterlichen Ambiente erleben? Kein Problem, der Editor von **Neverwinter Nights** setzt Ihren Fantasien keine Grenzen. Auf der Heft-CD finden Sie unser fertiges Modul; wie es erstellt wurde, lernen Sie in unserem detaillierten Workshop zum Editor. Damit erhalten Sie alles nötige Wissen, um selbst mit dem Editor zu experimentieren – keine Scheu, es lohnt sich!

Download Spieletipps

Unter www.pcgames.de können Sie bisherige Komplettlösungen und Tipps kostenlos im PDF-Format in Originalqualität herunterladen. Aktuelle Download-Tipps der Redaktion:

1. Warcraft 3, Komplettlösung
2. GTA 3, Profi-Tipps
3. Port Royale, Allgemeine Spieletipps

Die beliebtesten Downloads bei www.pcgames.de diesen Monat:

1. Jedi Knight 2: Jedi Outcast, Komplettlösung
2. GTA 3, Komplettlösung
3. Dungeon Siege, Komplettlösung

DOWNLOAD-MÖGLICHKEIT AUF DER WEB-SITE



@ www.pcgames.de

Tipps & Tricks Hotline

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/82 48 34*

Täglich von 8-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.



Auf der Heft-CD/DVD finden Sie die aktualisierten Maps zu GTA 3.

PC Games hilft

Editierte Multiplayer-Map in Dungeon Siege

In der Ausgabe 07/2002 gab es auf der CD/DVD die Beschreibung, um die Multiplayer-Welt im Singleplayer-Modus spielen zu können. Das hat auch so weit geklappt, allerdings erhalte ich beim Laden eines gespeicherten Spielstandes die Meldung „gathering exception data". Was kann ich tun?

FRANK, PER E-MAIL



Petra Maueröder:

Das Problem tritt bei einigen Systemen dann auf, wenn die als optional eingestufte Datei myros_talk.dsres nicht mit installiert wurde. Überprüfen Sie, ob im Ordner /Dungeon Siege/Resources die Datei enthalten ist. Falls nicht, kopieren Sie diese aus dem Myros-Mod dort hinein. Dann sollte es keine Lade-Probleme mehr geben.

Die Fahrprüfung in Driver

Ich komme in der ersten Fahrprüfung nicht weiter. Die vorgegebene Zeit reicht einfach nicht aus oder mein Auto ist kaputt. Wie komme ich weiter?

FREDERIK, PER E-MAIL



Harald Wagner:

Mithilfe eines kleinen Tricks können Sie die Trainingsmission einfach überspringen:

Öffnen Sie die Datei \DRIVER\DATA\MLADDER.DML mit einem Texteditor. Nun entfernen Sie die beiden Zeilen mit den Einträgen INTERVIEW und QUITONFAIL, speichern ab und starten das Spiel. Jetzt beginnen Sie gleich mit der Mission „Der Bankraub".

Mit einem weiteren Trick setzen Sie zudem einfach den Countdown hoch: Dazu öffnen Sie die Missions-Datei aus dem Ordner \Driver\Scripts\Missions mit einem Texteditor. Suchen Sie dort den Parameter Countdown und tragen Sie den gewünschten Wert ein.

Immer noch Fahrstuhlprobleme in Grim Fandango

Ich hänge immer noch im Fahrstuhl mit dem Gabelstapler fest, obwohl ich alles so mache, wie ihr in der Ausgabe 08/2002 beschrieben habt. Was mache ich falsch?



Jochen Gebauer:

Installieren Sie sich den offiziellen Patch (http://support.lucasarts.com/patches/grim.htm). Rechner, die schneller als 400 MHz sind, verursachen ein Geschwindigkeitsproblem bei **Grim Fandango**. Der Spieler ist dann nicht mehr in der Lage, schnell genug zu reagieren. Der Patch schafft auf jeden Fall Abhilfe.

Dungeon Siege Charakterimport

Ich habe die englische Dungeon-Siege-Demo von eurer Heft-CD durchgespielt. Kann ich jetzt den Charakter in der deutschen Vollversion übernehmen oder muss ich neu anfangen?

CHRISTIAN MROS, PER E-MAIL



Stefan Weiß:

Die Vollversion müssen Sie mit einem neuen Charakter beginnen. Die Spielstände der englischen Demo sind leider nicht mit der deutschen Version kompatibel.

Die Suche nach Ordus' Axt in Dungeon Siege

Wie löse ich die Quest mit Ordus' Axt im zweiten Kapitel?

JULIAN, PER E-MAIL



Jochen Gebauer:

Nach dem Gespräch mit Ordus verlassen Sie die Stadt Stonebridge und folgen dem Pfad. Auf einem Hügel befindet sich dann zu Ihrer Linken ein Turm. Dort ist auch die Axt zu finden.

Stirb Langsam: Nakatomi Plaza, Mission: Immer noch Cowboy

Wie schaffe ich es, Holly zu retten? Im Auftrag steht, dass ich Jack dazu eliminieren muss. Dies gelingt mir allerdings nie. Jack hält Holly in der Schusslinie, so dass ich nicht schießen kann. In den kurzen Momenten, in denen ich freies Schussfeld habe, kann ich immer nur ein paar Schüsse abgeben. Jack lebt aber noch, erschießt dann Holly und ich habe verloren. Was mache ich falsch?

SASCHA GNATENKO, PER E-MAIL



Christian Müller:

Sie dürfen Jack nie zu nahe kommen, sonst erschießt er kaltblütig seine Geisel. Benutzen Sie daher auf jeden Fall das Steyr-AUG. Beobachten Sie die Szene genau – Holly reißt sich immer wieder für eine Sekunde von Jack los. Das ist der Moment, in dem Sie feuern. Geben Sie allerdings höchstens zwei Schüsse ab, sonst erschießt er Holly. Wenn er genug Treffer eingesteckt hat, zieht er sich ein paar Meter zurück. Folgen Sie ihm vorsichtig und wiederholen Sie das Ganze. Beim dritten Mal ist

Die PC-Games-Spiele-Experten



Florian Weidhase – Strategie- & Actionspiele – fw@pcgames.de



Petra Maueröder – Strategiespiele – pm@pcgames.de



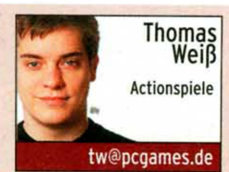
Rüdiger Steidle – Strategiespiele – rs@pcgames.de



Bernd Holtmann – Performance & Tuning – bh@pcgames.de

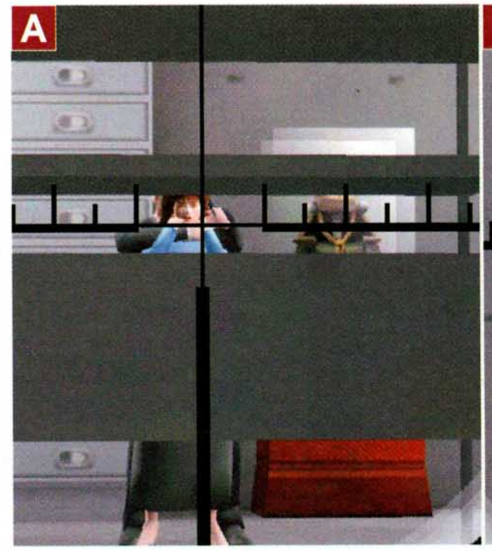


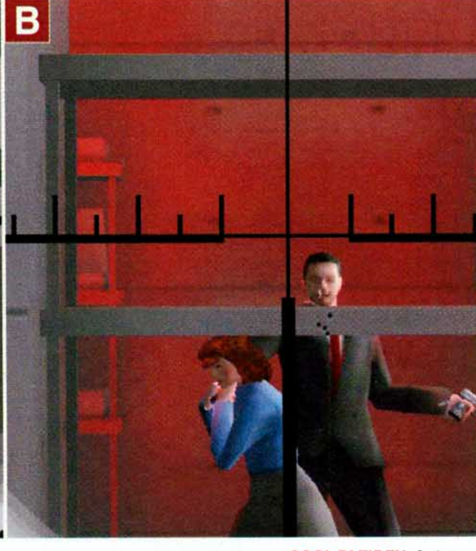
Christian Müller – Actionspiele – cm@pcgames.de



Thomas Weiß – Actionspiele – tw@pcgames.de

es am schwierigsten, weil Sie kaum Deckung haben. Nutzen Sie nach Möglichkeit den Schutz des Regals aus. Danach zieht sich Jack mit Holly immer weiter zurück. Halten Sie schön Abstand und warten Sie, bis er sich mit ihr vor dem Fenster postiert. Nehmen Sie in der Zwischenzeit schon mal Ihr Steyr-AUG hoch. Sobald sich Holly wieder losreißt, drücken Sie ab und schicken Jack damit durchs Fenster.





COOL BLEIBEN Solange Jack und Holly wie im linken Teil (A) verharren, dürfen Sie nicht schießen. Rechts (B) sehen Sie den geeigneten Moment, in dem Sie feuern können.

Neverwinter Nights

Ich habe zwei Fragen:
1. Ich habe mit dem Editor mein eigenes Modul fertig gestellt. Nun weiß ich nicht, wie ich den selbst erstellten Dungeon spielen kann. Wo muss ich klicken, um den Level zu spielen?

2. Ich habe im Internet gelesen, dass es zu NWN Cheats gibt. Dabei soll man im Ordner NWN.ini bei [Game Options] debugmode=1 einfügen. Bei mir ist aber nur [Sound Options] und [Alias] zu finden. Was muss ich tun?

RETO CANOVA, PER E-MAIL


Georg Valtin:

Zu 1:
Beenden Sie den Editor (vorher das Modul abspeichern!) und starten Sie **NWN**. Wählen Sie die Option „Neu" aus. Dort gibt es einen Eintrag „Andere Module". Klicken Sie darauf und Sie bekommen alle selbst erstellten Module angezeigt.

Zu 2:
Stimmt, die Zeile gibt es nicht – deshalb müssen Sie diese einfach selbst einfügen und die Einträge vornehmen. Benutzen Sie einen Texteditor, wie zum Beispiel das Windows-Notepad, dafür.

Skins in Jedi Knight 2: Jedi Outcast

Ich habe mir ein paar neue Skins für Jedi Knight 2 aus dem Internet runtergeladen. Ich kann die Skins zwar benutzen, aber nicht, wenn ich im Multiplayermodus gegen andere Leute spiele. Was muss ich machen, damit meine Mitspieler die Skins auch sehen können und ich sie benutzen kann?

MERCURYMAN, PER E-MAIL


Rüdiger Steidle:

Sie sprechen ein übliches Problem bei Multiplayer-Spielen an. Ihre Mitspieler können Ihren Skin nicht sehen, weil er bei ihnen nicht lokal gespeichert ist. In einer Mehrspielerpartie wird nicht der Skin (also die Grafik) an sich, sondern nur eine Kennung übertragen. Andere können Sie – wenn überhaupt – nur dann sehen, wenn sie auch denselben Skin auf dem Rechner installiert haben.

Jedi Knight 2: Jedi Outcast, Mission 3

Ich sehe in der Mission „Artus Mine" in den grünen Gängen keine Maschine bei dem besagten Leichnam (am Anfang der Gänge). Ist das vielleicht ein Bug oder habe ich etwas übersehen?

SAM, PER E-MAIL

Warten auf Post

„Ich habe schon vor vier Tagen eine Frage an euch geschickt und immer noch keine Antwort erhalten." Solche Mails erreichen uns immer wieder. Natürlich arbeiten wir in jeder freien Minute daran, möglichst viele der von Ihnen gestellten Fragen direkt zu beantworten, doch dies kann in Stoßzeiten etwas Zeit in Anspruch nehmen – bitte haben Sie dafür Verständnis. Wenn sich Probleme in der Redaktion nicht nachvollziehen lassen, müssen wir zuweilen auf den Hersteller des jeweiligen Spiels oder einen Grafikkarten-Produzenten verweisen. Hilfestellung zu einzelnen Missionen finden Sie auch in den Komplettlösungen, die wir auf www.pcgames.de zum Download anbieten; oft lohnt es sich auch, im Forum eine Frage zu stellen. Im Heft drucken wir vor allem jene Anfragen ab, die uns häufiger erreichen und für viele andere Spieler von Interesse sein könnten.

REDAKTION













Und **so** geht's

Sie kommen trotz unserer Tipps einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner und hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest?
Unser Experten-Team widmet sich jeden Monat Ihren Fragen zu aktuellen Spielen und hilft kompetent weiter. Schließlich wollen wir, dass Sie Spaß an Ihrem Spiel haben.

Wohin mit den Fragen?

Per E-Mail an die jeweiligen Genre-Experten (**siehe Kästen**)

Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion (**hilfe@pcgames.de**)

Per Eintrag im neuen Tipps&Tricks-Forum auf **www.pcgames.de**

Natürlich können Sie Ihre Fragen auch per Post an die unten stehende Adresse schicken – **Kennwort: „PC Games hilft"**.

Wir versuchen, so viele Fragen wie möglich direkt zu beantworten. Darüber hinaus drucken wir in jeder Ausgabe die interessantesten Fragen in „PC Games hilft" ab.

Einsende**hinweise**

Senden Sie Ihre Tipps an:

E-Mail: tipps@pcgames.de oder an die unten stehende Adresse – **Kennwort: „Lesertipps"**.
Zur Bearbeitung und Honorierung Ihrer Tipps benötigen wir: Name, Adresse, Telefonnummer, BLZ, Kontoinhaber und Kontonummer.

Wichtig: Die eingeschickten Tipps müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Kennwort: „PC Games hilft", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth



Christian Müller:

Bei der Maschine handelt es sich um eine Art Bohrer. Links und rechts davon stehen Grubenlampen. Wenn Sie immer an einer Wand im Gang entlanglaufen, finden Sie garantiert zu der Stelle hin.

Cheateingabe in **Baldur's Gate 2**

Ihr habt in der vorletzten Ausgabe die Cheats veröffentlicht und da wollte ich sie mal ausprobieren. Leider bekomme ich den Doppelpunkt(:) nicht hin. Es erscheint immer nur (>), wenn ich die Tastenkombination drücke.

CHRISSI, PER E-MAIL



Stefan Weiß:

Sie müssen diese Sonderzeichen gemäß der englischen Tastaturbelegung eingeben.

Für **:** benutzen Sie **Umschalt-Taste** und **ö** (auf manchen Systemen **Umschalt-Taste** und **ü**)

Für **;** benutzen Sie **ö** (auf manchen Systemen **ü**)

Für **"** benutzen Sie **Umschalt-Taste** und **ä**.

Topthema GTA 3

Der Flammenwerfer

Ich habe 60 Feuerwehreinsätze hintereinander vollbracht und nun würde ich gern wissen, wo mein Flammenwerfer ist. Ich kann keinen finden.

CHISS22, PER E-MAIL



Florian Weidhase:

Sie müssen mindestens 20 Feuerwehreinsätze PRO STADTTEIL absolvieren. Nur dann bekommen Sie einen Flammenwerfer im Unterschlupf zur Verfügung gestellt. 60 Feuerwehreinsätze in einem Stadtteil zu absolvieren, bringt – abgesehen von einer Menge Geld – leider gar nichts.

Dodo, das Sportflugzeug

Wie lässt sich das Sportflugzeug, genannt „DODO", kontrolliert in der Luft halten? Länger als 16 Sekunden habe ich es noch nie geschafft. Warum wurden die Hubschrauber nicht flugtauglich für den Spieler programmiert?

JONES, PER E-MAIL



Thomas Weiß:

Das Sportflugzeug zu steuern, ist in der Tat ziemlich schwierig und erfordert viel Geduld. Steigen Sie ins Dodo ein und nehmen Sie langsam Fahrt auf. Wenn das kleine Flugzeug nicht mehr schneller wird, ziehen Sie den Flieger nach oben. Der Flieger Dodo verliert beim Steigen sofort Schub und muss wieder nach unten gesteuert werden, damit Sie wieder Geschwindigkeit aufnehmen, wenn das Flugzeug fällt. Ziehen Sie dann das Flugzeug erneut nach oben. Bei zu geringem Schub wieder nach unten steuern usw. Mit diesem „Rüttelflug" werden Sie zwar keinen Schönheitspreis gewinnen können, dennoch sehen Sie Liberty City aus einer völlig neuen Perspektive. Ab einer bestimmen Höhe können Sie in aller Ruhe über die Stadtteile segeln und sich alles genau ansehen.

Schwarzhandel und Taxifahrt

Wo genau finde ich die Liste mit den gewünschten Fahrzeugen (bei dem Schwarzhandel im Hafen von Portland)? Und wo ist eigentlich dieser Shop, in dem ich Taxis kaufen kann, nachdem ich 100 Fahrgäste mit dem Taxi transportiert habe?

ALEXANDER GROSS, PER E-MAIL



Ralph Wollner:

Für den Schwarzhandel bringen Sie einfach alle Einsatzwagen zum Hafen (Polizeiauto, Ambulanz, Feuerwehr etc.). Nach 100 erfolgreich transportierten Taxigästen finden Sie in Portland im Bezirk Harwood das gesuchte Geschäft. Auf der dem Spiel beiliegenden Karte sehen Sie die Radiostation HEAD Radio (Punkt 23). Direkt nebenan ist die Taxi-Firma und dort steht dann auch das Super-Taxi.

Drive-by-Shooting und Seitwärtsblick

Wie klappt denn das Drive-by-Shooting? In den aktuellen Tipps und Tricks schreiben Sie:

„Setzen Sie sich in Ihren Wagen und schauen Sie zur Seite. Nach kurzer Zeit zückt Ihr Protagonist die Waffe und hält sie aus dem Fenster."

In den Wagen setzen und zur Seite sehen? Wie soll denn das gehen?

THOMAS KREMSER, PER E-MAIL



Petra Maueröder:

Das ist ganz einfach: Sie müssen nur die Tasten für „links schauen" beziehungsweise „rechts schauen" benutzen (in der Tastatureinstellung die letzten beiden Einträge). Drive-by-Shootings können ausschließlich mit der Uzi ausgeführt werden. Wenn Sie die Waffe besitzen, benutzt Ihr Charakter sie im Wagen automatisch. Ganz ohne Übung geht's nicht – Sie sehen schließlich nicht mehr, wohin Sie fahren. Keine Bange, mit etwas Training klappt das aber hervorragend.

TOP 10

N = Neu im Programm!

Arbeitsspeicher und CPUs ... Preise auf Anfrage!

Der Computerhardware-Versand

www.FortKnox.de

COMPUTER GMBH
Rotter Bruch 26b, 52068 Aachen

ServiceShopping für Preisbewußte

BESTELLTELEFON: 0800-3678566 · BESTELLFAX: 0800-3678329
Gebührenfrei / Mo - Fr 8.00 - 20.00 Uhr — 24 Stunden täglich
E-MAIL: info@fortknox.de

SERVICE TELEFON: 01802-3678566 (0,06 €/Anruf) • E-MAIL: service@fortknox.de

Grafikkarten

	Nr.	Produkt	€
	V0H	ASUS V8170T GF4 MX DDR 64MB	112.00
TOP	V0K	ASUS V8460UltraDT GF4 TI4600 DDR 128MB	469.00
	V0L	ASUS V8460UltraDVI GF4 TI4600 DDR 128MB	479.00
	V07	ATI XPert-98 Pro PCI 8MB	33.00
	VL6	ATI XPert-2000 Pro TV-Out 32MB	46.00
	VHJ	Gainward GF2 MX-400 PCI 32MB	69.00
	V0P	Gainward GF4 PPPro600 TV-Out 64MB	94.00
	VAA	Gainward GF4 PPPro650XP-GS TV-Out 64MB	155.00
N	VHN	Gainward GF4 Ultra650 TV/DVI AGP 64MB	179.00
N	VHP	Gainward GF4 Ultra650XP-GS AGP 128MB	235.00
	VK1	Gainward TNT2 Vanta 16MB	36.00
	VZ8	Hercules Prophet FDX 8500LE 64MB bulk	119.00
	V0W	MSI MS-8861 GF4 MX440 TV-Out 64MB	107.00
	VHI	MSI MS-8867 GF4 MX460 VTP 64MB	142.00
	VHM	MSI MS-8870 GF4 TI4200 TD 64MB	188.00
	V4Y	MSI MS-8871 GF4 TI4400 VTD 128MB	289.00
	VV1	Procardex GF2 MX-400 TV-Out 64MB	62.00
	V6Y	Procardex GF3 TI-200 TV-Out 64MB	105.00
	VAG	Procardex GF4 TI-4200 DVI 64MB retail	159.90
N	VHR	Procardex GF4 TI-4200 VIVO 128MB retail	197.00

DVD

	Nr.	Produkt	€
TOP N	CZ7	Philips DVDRW288B DVD+RW/+R IDE bulk	399.00
	CT8	Mustek V560 DVD-Player black	134.00
	CU4	Cyberdrive DM166 DVD-ROM 16*/40* retail	44.00
	CY1	Pioneer DVR-104 DVD-R bulk	329.00
	CR7	Pioneer DVD-A06SW DVD-ROM 16*/40* ret.	72.00
N	CZ6	Pioneer DVD117 DVD-ROM 16*/40* bulk	52.00
	CQ8	Lite-On LTD-163-01V DVD-ROM 16*/48* bulk	46.00
	CN6	Lite-On LTD-163-02VH DVD-ROM 16*/48* ret.	51.00
	CR9	Toshiba SD-M1612 DVD-ROM 16*/48* int. bulk	47.00

CD-Writer

	Nr.	Produkt	€
N	CZ5	CR 485CTE 40*/20*/48* retail	85.00
N	CZ8	LG W8480B/B 48*/16*/40* bulk	106.00
N	CZ9	LG W8480B/R 48*/16*/40* retail	110.00
	CX4	Traxdata 24*/12*/40* Kit	79.00
N	CZA	Traxdata 48*/12*/48* retail	103.00
	CV6	Cyberdrive CW-058D 32*/12*/48* retail	71.00
	CY9	Lite-On LTR32123S 32*/12*/40* bulk	59.00
N	CZ2	Lite-On Deluxe/TX 40*/12*/48* intern	75.00
	CX9	Lite-On LTR40125S 40*/12*/48* retail	69.00
N	CZ4	Lite-On Deluxe 48*/12*/48* retail	112.00
	CX0	Ricoh MP9200AR 20*/10*/40*/12*	128.00

Mainboards [Sockel 462]

	Nr.	Produkt	€
	BZ8	Abit KG7 Raid 462	96.00
	B3N	ASUS A7V333 Raid/PA/Firewire 462	171.00
	BY8	Elite (ECS) K7S5A 462	64.00
TOP	B1F	Elite (ECS) K7S5A Lan 462	68.00
	B6S	Elite (ECS) K7VMM2.1A M-ATX 462	69.00
	B7P	Elite (ECS) K7VTA3 3.1 462	70.50
N	B5U	Elite (ECS) K7VTA3 Raid 3.1 462	82.00
	BX8	Elite (ECS) K7VZA3.0A 462	52.00
	B8P	Elite (ECS) L7VMM1.0 M-ATX 462	71.00
N	B6U	EPoX EP-8KMM+ DDR 462	107.00

Mainboards [Sockel 462] (Fortsetzung)

	Nr.	Produkt	€
N	B2U	EPoX EP-M762A DDR 462	319.00
	B60	Gigabyte GA-7VRXP DDR 462	133.00
	BZ2	MSI 6378 All in one 462	70.00
N	B8S	MSI 6380 K7T 266Pro2A 462	85.50
	B8M	MSI 6380 KT3 Ultra DDR 462	108.00
	B3Q	Shuttle AK35GT-2 DDR 462	95.00
N	B9T	Shuttle MK32N M-ATX 462	83.00

Mainboards [Sockel 478]

	Nr.	Produkt	€
N	B3T	Abit BD7-II P4 478 S-ATX	126.00
N	B4T	Abit BD7-II Raid P4 478 S-ATX	148.00
N	B5T	Abit BG7 P4 478 S-ATX	158.00
N	B6T	Abit IT7 P4 478 S-ATX	196.00
N	B8U	Abit SA7 P4 478 S-ATX	93.00
	B4Q	ASUS P4B533 478 S-ATX	179.00
	B9H	Elite (ECS) P4S5A 478 S-ATX	75.00
	B3S	EPoX EP-4G4A+ 845 P4 478 S-ATX	167.00
N	B1T	Gigabyte GA-8IRX P4 478 S-ATX	111.00
N	B9S	Gigabyte GA-8SR533 P4 478 S-ATX	89.90
N	B7U	MSI 6243 NetPC Hermes LPX	245.00
N	B2T	MSI 6547 645 E Max P4 478 S-ATX	129.00
N	B1U	Shuttle AB45 P4 478 S-ATX	102.00
N	B7T	Shuttle AV40S P4 478 S-ATX	76.00
N	B8T	Shuttle MB47N P4 478 M-ATX	99.00
	B3O	Shuttle PC-SS50 478 F-ATX	344.00

Festplatten

	Nr.	Produkt	€
	F3L	Conner/Excelstore 20.0GB ES3220	66.00
	F0F	IBM 40GB IC35L040-AV-VN	81.00
	B3I	IBM 60GB IC35L060-AV-VA	90.00
TOP	F7F	IBM 80GB IC35L080-AV-VA	99.00
	F8F	IBM 120GB IC35L120-AV-VA	176.00
	F4F	Maxtor 20GB DM D740X 6L020J1	76.00
	F0E	Maxtor 40GB DM 540X-4D 4D040H2	77.00
N	F9K	Maxtor 40GB DM D740X 6L040L2	89.00
	F6E	Maxtor 60GB DM D740X 6L060J3	104.00
N	F8K	Maxtor 60GB DM D740X 6L060L3	108.00

Festplatten IDE (Fortsetzung)

	Nr.	Produkt	€
	F5E	Maxtor 80GB DM D740X 6L080J4	119.00
N	F7K	Maxtor 80GB DM D740X 6L080L4	129.00
	F9B	Maxtor 120GB DM 540X-4D 4G120J6	168.00
	F3P	Seagate 40.0GB Barracuda IV	85.50
	F3Q	Seagate 40.8GB U6	77.00
	F3R	Seagate 60.0GB U6	90.50
	F3T	Seagate 80.0GB U6	104.00
	F3U	Seagate 80.0GB Barracuda IV	119.00
	FX8	WD 40GB WD400BB Caviar	83.00
	F9F	WD 40GB WD400EB Protege	73.00
	F2U	WD 80GB WD800BB Caviar	116.00
N	F7I	WD 100GB WD1000JB Caviar retail	226.00
	F5G	WD 120GB WD1200BB Caviar	189.00
	F4H	WD 120GB WD1200JB Caviar	243.00

Monitore [CRT]

	Nr.	Produkt	€
	M82	Belinea 15" 102010 54khz MPR-2	143.00
	MP2	Belinea 17" 103026 70khz TCO99	161.00
	MM4	Belinea 17" 103075 70khz TCO99	183.00
	MN1	Belinea 17" 103085 86khz TCO99	179.00
	M97	EIZO 17" F520 96khz TCO99	385.00
	ML3	Samsung 17" Samtron 76E 70khz TCO99	167.00
	MI8	Samsung 17" Samtron 76BDF 85khz TCO99	191.00
	MK8	Samsung 19" Samtron 96B 85khz TCO95	235.00
	ML6	Samsung 19" Samtron 96BDF 85khz TCO95	279.00
	ML0	Samsung 19" Samtron 96P 96khz TCO99	249.00
	MQ9	Samsung 21" Samtron 210P+115Khz TCO99	575.00

Monitore [TFT]

	Nr.	Produkt	€
	ME0	Belinea 101540 15.1" LCD 61khz	514.00
TOP	MQ0	Belinea 101740 17.4" LCD 80khz	911.00
	MM0	EIZO L365 15.0" LCD-TFT	721.00
	M01	Hercules 15" Prophetview 720	519.00
	MQ6	Hercules 17" Prophetview 920	911.00
	MO0	iiyama AX3817UT 15.0"	504.00
	MO8	iiyama AS4314UT 17.0"	789.00
	MN0	Samsung 15.0" Samtron 51S	469.90
	MM5	Samsung 15.0" Samtron 51S AP	514.00
	MM2	Samsung 17.0" Samtron 71S	699.00
	L85	ultron UL150plus 15.0" LCD mit Lautsprechern	499.50
	MQ5	NN TFT-Flachbildschirm 17" 80kHz	669.00

Gehäuse

	Nr.	Produkt	€
	G91	Miditower Aluminium weiß 400W PFC	149.00
	G68	ATX-Bigtower Seriell 300W PFC	64.00
	G70	ATX-Desktop Seriell 300W PFC	47.00
	G66	ATX-Miditower Seriell 300W PFC	49.00
	G94	ATX-Miditower Seriell 300W PFC	45.00
TOP	G18	ATX-Mini-/Miditower SerielII 300W PFC	39.00
	G87	Chenbro Mars ATX-Miditower 300W B6151	69.00
	G19	ATX-Server 400W PFC	129.00
	G2A	Miditower Nokia-Design anthrazit 300W	49.00
	G3A	Miditower Nokia-Design beige 300W	57.00
N	L73	ultron Miditower UG30A 300W USB anthrazit	59.95
N	L74	ultron Miditower UG30S 300W USB schwarz	59.95
N	L72	ultron Miditower UG30W 300W USB weiß	49.95
N	L76	ultron Miditower UG60S 300W USB schwarz	89.95
N	L75	ultron Miditower UG60W 300W USB weiß	79.95

Gehäusezubehör

	Nr.	Produkt	€
	G4A	Netzteil 350W ATX mit PFC	35.00
	G76	Netzteil 400W ATX mit PFC	49.00
	G7A	Netzteil 300W ATX Enermax Akt. PFC FM ret.	59.00
	G80	Netzteil 300W ATX Enermax mit PFC	67.00
	G8A	Netzteil 350W ATX Enermax Akt.PFC FM ret.	75.00
	G9A	Netzteil 431W ATX Enermax Akt.PFC FM ret.	115.00
N	G1B	Dämm-Matten Set Evolution EQ für Bigtower	48.00
N	G0B	Dämm-Matten Set Evolution EQ für Miditower	39.00
N	G6A	Dämm-Matten Set XBlue für Bigtower	39.00
N	G5A	Dämm-Matten Set XBlue für Miditower	33.00

MIX [AUSZUG von mehr als 10.000 Produkten]

	Nr.	Produkt	€
	L53	ultron Quintius Aktivboxen 120W retail	9.95
N	A6B	Creative Megaworks 510 D Aktivboxen	426.00
N	A7B	Creative Travelsound Aktivboxen	88.00
	A89	Creative Inspire 5.1 (5300) Surroundsystem	134.00
	A4A	Wavemaster 3085 5.1 Surroundsystem 850W	62.00
	A6A	Logitech Z-540 Surroundsystem	79.00
	A7A	Logitech Z-560 Surroundsystem	244.00
	A64	Teac PowerMax 1500 Surroundsystem	211.00
N	A9B	ultron 5.1 Surroundsystem 650W	69.95
N	A0C	ultron 5.1 Surroundsystem 650W m. Fernbed	99.95
N	A1C	ultron 5.1 Surroundsystem 850W	79.95
	A0B	Terratec HomeArena 5.1 Surroundsystem ret.	122.00
	Q91	DAWI PCI DC-133 Ultra DMA Raid retail	67.00
	Q73	Adaptec PCI 2904EFIGS Kit	49.00
	PY0	Spire 5E32B3 CPK SOA; XP1600+	14.00
	L61	ultron CPK SOA; XP1900+	14.95
	L62	ultron CPK SOA; XP1900+ mit Alarm	19.95

MIX [AUSZUG von mehr als 10.000 Produkten] (Fortsetzung)

	Nr.	Produkt	€
N	SP0	Canon PowerShot A200 Camera	264.00
TOP	SK6	Mustek MDC-3000 Camera USB	182.00
	S00	Ricoh Digital Caplio RR-120 Camera	268.00
	SN3	SPYPEN MEMO Camera 1.3 Megapixel	111.00
	SL5	Apacer CompactFlashCard 128MB	64.00
	SL2	Apacer CompactFlashCard 256MB	119.00
	S04	PenDrive/USB-Disk 128MB	92.00
	S05	PenDrive/USB-Disk 256MB	169.00
	L12	Diskettenlaufwerk 3.5" 1.44MB	15.00
	SN9	Canon Smartbase MPC 600F	428.00
	DM0	Canon S300	92.00
	DM2	Canon S630	178.00
TOP	D02	EPSON Stylus C60	86.00
TOP	DR0	Lexmark X83 All-In-One Print Center	204.00
	DQ8	Lexmark Z45	87.00
	FR3	Quantum SCSI 9.1GB U160 Atlas V	64.00
	A0A	Plantronics audio90 Hifi Headset	38.00
N	L60	ultron UNS-800 Switch 8*RJ45 Desk metall	79.50
	H99	AVM Fritz-Card ISDN-Karte PCI 2.0	64.00
	Z07	Festplattenkabel IDE 80cm	3.50
	H69	Modem Intern V90 retail	19.00
	L59	ultron UNE-110TX Netzwerkkar. PCI 100MB in.	14.95
	N83	Patchkabel RJ45 10.0m S/UTP C5	8.65
TOP	SJ5	Mustek BearPaw 1200 TA USB	84.00
	SJ7	Canon CanoScan N 670 U USB	94.00
	P6A	Mustek ScanExpress A3 USB	168.00
	L57	ultron Soundkarte PCI 6-Kanal 5.1 retail	29.95
	L55	ultron Quintius Aktivboxen 420W schwarz	29.95
	L89	ultron CompactFlash Card 128MB	79.95
N	L64	ultron UMT-200 Tastatur Multimedia PS/2	17.95
	P5A	Wärmeleitpaste Spire A STARS-700 silber	9.00

VERLOSUNG!

Viele unserer Kunden sind bereits vollends von den von uns angebotenen ultron-Produkten überzeugt. Als Dank für dieses Vertrauen verlosen wir unter allen richtigen Einsendungen jeweils eines, der hier gezeigten Produkte. Beantworten Sie einfach die folgende Frage: Wieviele verschiedene ultron-Produkte sind auf dieser Seite gelistet? Die richtige Antwort können Sie uns per Fax, Brief oder E-Mail (verlosung@fortknox.de) zukommen lassen.*

* Einsendeschluß ist der 31.08.2002. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!



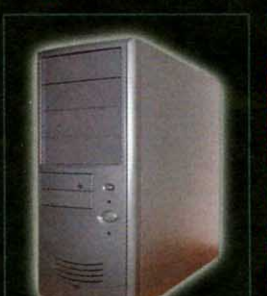
2. Preis

UltraSound 5.1
3D PCI-Soundkarte
- 5.1 6-Kanal Ausgabe
- Dolby Digital Surround Sound
- Unterstützt 5.1 Soundsystem



1. Preis

Octavus 5.1plus
Home Theater Surround Sound System inkl. Fernbedienung
- 6-Kanal Dolby Digital Surround Sound
- Optimale Ergänzung zur ultron UltraSound 5.1 6-Kanal Soundkarte
- Umschalter Stereo/Surround Sound
- Stereoausgang für Subwoofer-/Center-/Front-/Back Lautsprecher
- Lautstärke-/Bass-/Center-/Front-/Back- und Surround-Regler
- 650 Watt (PMPO), 55 Watt (RMS)



3. Preis

UG-30
ATX Miditower
- 300W-Netzteil
- 4x 5,25"-Einschübe
- 2x 3,50"-Einschübe offen
- 2x 3,50"-Einschübe verdeckt
- Verdeckte USB-Anschlüsse in der Front

ultron

SPEZIAL

Nur 4,90 € Versandkosten pro Lieferung plus Nachnahme sowie 1,53 € Nachnahme pro Paket auf die Postrechnung bei Online-Bestellungen!

Alle Bestellungen ab einem Warenbestellwert von 399,- € versandfrei!

Alle Preise verstehen sich inkl. der gesetzl. MwSt. Es gelten die AGB und Garantiebedingungen der FortKnox Computer GmbH. Alle Angebote sind freibleibend, zzgl. € 7,50 Versandkostenpauschale pro Lieferung und Nachnahme.
Irrtümer, Druckfehler, Preisänderungen vorbehalten. Alle genannten Produkte sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.
Hiermit machen wir Sie auf Ihr Widerrufsrecht aufmerksam!

Preis-/Verfügbarkeitsstand 12.07.2002

Quick-Shop: www.fortknox.de

Cheats

Neverwinter Nights

Öffnen Sie in Ihrem Spielverzeichnis die Textdatei NWN.ini mit einem Texteditor und fügen Sie im Abschnitt [Game Options] die Zeile

Debug Mode=1

dazu. Danach speichern Sie die Datei ab. Mit der Umschalt-Taste und ^ öffnen Sie nun während des Spiels die Konsolenzeile. Hier geben Sie folgende Cheats ein (bestätigt wird mit der Eingabetaste):

DebugMode 1	Cheats erlauben; Voraussetzung für alle folgenden Codes
dm_god	Unverwundbarkeit
dm_heal	Charakter heilen
dm_givegold x	x Goldstücke erhalten
GiveXP x	x Erfahrungspunkte erhalten
GetLevel x	Level x erhalten
SetSTR x	Stärke (Strength) auf x setzen
SetDEX x	Gewandtheit (Dexterity) auf x setzen
SetINT x	Intelligenz (Intelligence) auf x setzen
SetWIS x	Weisheit (Wisdom) auf x setzen
SetCON x	Ausdauer (Constitution) auf x setzen
SetCHA x	Charisma (Charisma) auf x setzen
dm_mylittlepony	Lässt die Figur auf einem Steckenpferd reiten
dm_cowsfromhell	Ruft explodierende Kühe herbei

Soldier of Fortune 2: Double Helix (dt.)

Um den Cheatmodus zu aktivieren, müssen Sie Ihre Desktopverknüpfung editieren. Dazu klicken Sie das Desktop-Symbol des Spiels mit der rechten Maustaste an und wählen bei den Eigenschaften die Schaltfläche „Verknüpfung" aus. Ergänzen Sie die „Ziel"-Zeile durch den Text +set sv_cheats 1.

Im Spiel drücken Sie die Umschalt-Taste und ^, um die Konsole zu öffnen. In der Konsole werden die folgenden Cheats eingegeben und mit der Eingabetaste bestätigt.

GOD	Unverwundbarkeit
GIVE HEALTH	Lebensenergie
GIVE ALL	Alle Waffen
GIVE ARMOR	Rüstung
GIVE STAMINA	Ausdauer
NOCLIP	Durch Wände schweben
NOTARGET	Gegner greifen nicht an
NOFATIGUE	Nie ermüden
MAPNAME	Namen des aktuellen Levels anzeigen
G_GRAVITY x	Schwerkraft auf x setzen (Standard: 800)
SPDEVMAP xyz	In Level xyz springen
G_SPEED x	Geschwindigkeit des Spielers auf x setzen (Standard 320)
RAVEN 1	Alle Levels anwählbar

Age of Wonders 2

Drücken Sie gleichzeitig die Strg-, die Umschalt-Taste und C. Zur Bestätigung hören Sie ein akustisches Signal. Wundern Sie sich nicht darüber, dass keine Eingabezeile oder Konsole erscheint – es gibt keine! Geben Sie die Cheat-Codes einfach unmittelbar nach dem Signal ein und aktivieren Sie die Cheats jeweils mit der Eingabetaste.

GOLD	1.000 Goldstücke
MANA	1.000 Mana-Kristalle
SPELLS	Alle Sprüche
RESEARCH	Alle Sprüche-Forschungen
UPGRADEHERO	Held aufwerten
EMERGEHERO	Spruch für Held erschaffen
INSTANTPROD	Sofort bauen
INSTANTRES	Sofort erforschen
AI	Künstliche Intelligenz der eigenen Seite ein/aus
EXPLORE	Erkundungs-Modus ein/aus
FREEMOVE	Freies Bewegen
FOG	Nebel des Krieges ein/aus
TOWNS	Alle „freien" Städte freilegen
CITYSPY	Alle gegnerischen Städte freilegen
WIN	Mission gewinnen
LOSE	Mission verlieren

Kohan: Ahriman's Gift

Drücken Sie die Eingabetaste im laufenden Spiel und geben Sie einen der folgenden Cheats ein. Bestätigen Sie jeden eingegebenen Code wieder mit der Eingabetaste.

wooden rabbit	Schnellere Gebäudeproduktion
rentakohan	Zufälliges Kohan-Amulett erhalten
im gonna rush	Erhöht die Zahl der max. Kompanien
scene 24	Karte aufdecken
demons	Level gewinnen
goons	Erschafft Dragoner
ebs	Erschafft Elite-Bogenschützen
egs	Erschafft Elite-Garde-Einheiten
goats	Erschafft Windreiter
shades	Erschafft Schattenwesen
sks	Erschafft Schattenritter
voids	Erschafft Monster der Leere
cavs	Erschafft Ritter

Best of Lesertipps

Die besten Tipps unserer Leser werden abgedruckt und belohnt.

1 Morrowind

Wenn Sie problemlos Gegenstände stehlen möchten, benutzen Sie folgenden Trick: Öffnen Sie zum Beispiel einen Schrank, in dem sich der begehrte Gegenstand befindet. Schieben Sie den Gegenstand in Ihr Inventar, schließen Sie das Inventar aber nicht. Stattdessen drücken Sie die Escape-Taste und speichern das Spiel. Wenn Sie es dann sofort darauf wieder laden, haben alle Personen im Raum vergessen, dass Sie dort gestohlen haben. So lassen sich auch Gegenstände, die mehrere tausend Goldstücke wert sind, problemlos vor der Nase der Händler wegnehmen.

BEN SAHLMÜLLER

2 GTA 3: „Abkürzung" nach Shoreside Vale

Wer es einfach nicht mehr erwarten kann, nach Shoreside Vale zu kommen, wendet folgenden Trick an: Zuerst schnappen Sie sich in Staunton Island einen Sportwagen und begeben sich zur U-Bahn-Haltestelle in Torrington. Dort angekommen, fahren Sie auf dem kürzestem Weg zu den Gleisen hinunter und dann nach rechts in Fahrtrichtung des Zuges. Bleiben Sie auf der rechten Seite und fahren Sie bis Shoreside Vale. Nun fährt man an der Haltestelle vorbei und hält direkt an deren Ende auf der rechten Seite an. Jetzt können Sie mithilfe des Wagens relativ leicht auf den Sims gelangen, welcher an der Wand entlangführt. Diesen gilt es nun hinabzusprinten. Bereits nach wenigen Metern fliegt man automatisch nach unten aus dem Bild. Nach einem kurzen Sturz werden Sie auf die Oberfläche von Shoreside Vale zurückgesetzt.

FLORIAN FRANK

3 Soldier of Fortune 2: Double Helix (dt.)

Wenn Sie die Streuung der Waffen im Spiel nervt, können Sie einen einfachen Trick benutzen:

1. Öffnen Sie zuerst die Datei „myconfig.cfg" im Verzeichnis \base im **SOF 2**-Installationsverzeichnis mit einem Text-Editor (zum Beispiel mit dem Windows-Notepad).

2. Ändern Sie dort die Ziffer 1 bei „seta wpn_inaccuracy 1" in „0".

3. Speichern Sie die Datei ab. Ab jetzt treffen Sie mit jeder Waffe mit jedem Schuss garantiert ins Schwarze.

FLORIAN MAIR

Operation Flashpoint: Resistance

Vive la Résistance! Im neuen Ableger der OFP-Serie müssen Sie hohes taktisches Geschick an den Tag legen, um gegen die übermächtigen Sowjets bestehen zu können. Mit unserer Komplettlösung werden Sie jedoch zum perfekten Rebellen im Kampf um Nogova.

Vom Bauern zum Guerillakämpfer

1. Zu Beginn von **Resistance** verfügen Sie gerade einmal über eine alte Schrotflinte und eine Hand voll verängstigter Inselbewohner. Ihre Hauptaufgabe in den ersten Missionen besteht darin, ordentliches Kriegsgerät zu beschaffen. Plündern Sie daher konsequent jeden besiegten Gegner aus und erobern Sie Panzerfahrzeuge, Lkws und Ähnliches, wann und wo immer es Ihnen möglich ist.

2. Nehmen Sie sich auch später in jeder Mission Zeit, Ihren Vorrat weiter aufzustocken. Weisen Sie auch immer wieder Ihre Untergebenen mithilfe des Aktionsbefehls an, Gegenstände einzusammeln. Oftmals finden Sie dabei Ausrüstung, die Ihnen selber gar nicht aufgefallen ist. Sie können Waffen und Munition jederzeit in die eigenen Fahrzeuge legen. Das Material steht Ihnen dann in den Folgemissionen zur Verfügung.

3. Neu bei **Resistance** ist das Erfahrungssystem Ihrer Kameraden. Jeder Widerstandskämpfer, der eine Mission überlebt, steigt langsam vom Anfänger zum Profi auf. Ihre Mitstreiter treffen dann besser und reagieren schneller. Das ist auch bitter nötig, denn zu Beginn treffen die Rebellen viel schlechter, als Sie es aus **Cold War Crisis** oder **Red Hammer** gewohnt sind. Nehmen Sie möglichst keine Verluste hin, denn diese werden entweder durch Neulinge oder – schlimmer noch – gar nicht mehr ersetzt.

4. Wenn Ihre Fahrzeuge in einer Mission beschädigt werden, sind sie auch in den Folgemissionen angeschlagen. Halten Sie also während einer laufenden Operation nach Reparaturmöglichkeiten Ausschau. Einen Totalschaden sollten Sie nicht in Kauf nehmen. Laden Sie in so einem Fall lieber Ihren letzten Spielstand und versuchen Sie, es besser zu machen. In den späteren Missionen werden Sie dankbar dafür sein, genügend intakte Panzer zu haben.

Speicherstrategie

1. Bislang war es bei **OFP** kein Problem, bei einem unbefriedigenden Missionsausgang die Option „Zurückkehren" zu wählen. Wenn Sie davon bei **Resistance** Gebrauch machen, werden Sie böse überrascht, da durch das Zurücksetzen alle erbeuteten Waffen und Fahrzeuge verschwinden.

2. Nutzen Sie deshalb lieber die Möglichkeit, nach Belieben in einer Mission zu speichern. Drücken Sie dazu die linke Umschalt-Taste und gleichzeitig die Minus-Taste auf dem Num-Pad. Danach geben Sie mit der Tastatur savegame ein. **Operation Flashpoint** zeigt dann in der oberen linken Bildschirmecke eine Bestätigung des Spielstandes an. Denken Sie aber daran, dass immer nur ein Spielstand angelegt wird, dementsprechend wird der vorige überschrieben.

Teamplay oder Rambo-Allüren?

1. Zweifellos ist **Resistance** der bislang taktischste Ableger der Serie. Ihre Kameraden können äußerst effektiv sein, wenn Sie in der Lage sind, sie richtig zu führen. Versetzen Sie sich am besten richtig in Ihre Rolle hinein: Sie sind eine technisch unterlegene Rebellengruppe, die im Verborgenen operiert. Sie müssen die taktischen Möglichkeiten Ihres jeweiligen Einsatzortes konsequent nutzen und Ihre Leute gezielt feuern lassen. Die goldene Regel heißt daher: Erst mal Finger weg vom Abzug, Leute in Deckung gehen lassen und die Lage mit dem Fernglas abchecken.

2. Etliche Missionen erledigen Sie besser im Alleingang. Gerade zu Beginn, wenn die Widerstands-

O

FERNSICHT Wenn Sie die Sichtweite in den Grafik-Optionen sehr hoch einstellen, finden Sie die Rebellenbasis viel leichter.



BOMBENSTIMMUNG Postieren Sie sich bei den Sandsäcken und bereiten Sie den BMPs mit Ihrer RPG-Waffe einen herzlichen Empfang.

ZUGESCHNAPPT Keine Chance für die Sowjets, unser Hinterhalt hat perfekt funktioniert. Von den Felsen aus haben Sie die beste Sicht auf Ihre Gegner.

kämpfer noch unerfahren sind, sollten Sie sich auf Ihr eigenes Können verlassen. Halten Sie sich auch nicht immer stur ans Briefing. In manchen Situationen ist es besser und vor allem einfacher, eigene taktische Ideen umzusetzen.

3. Denken Sie immer daran, vor jedem Einsatz die Ausrüstung Ihrer Gruppe zu überprüfen. Ihre Kollegen nehmen nicht immer die am besten geeigneten Waffen für den jeweiligen Einsatz mit. Etwa ab der zweiten Kampagnenhälfte sollten nach Möglichkeit alle Widerstandskämpfer eine Panzerabwehrwaffe mitführen. Viele Einsätze gestalten sich dann wesentlich einfacher.

Mission 1: Invasion

Soll ich etwa ins Büro laufen?

Warten Sie an der Bushaltestelle auf den nächsten Bus. Er fährt Sie zum Büro. Wenn Sie später die Stadt verlassen, dürfen Sie nicht zu lange zögern, sonst werden Sie schnell ein Opfer für die Invasionstruppen. Gehen Sie den Patrouillen aus dem Weg.

Mission 2: Kreuzung

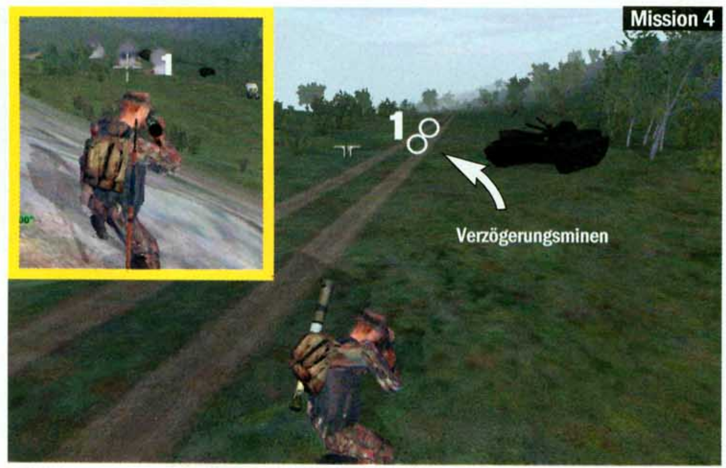
Eine Frage der Ehre

Sie müssen sich jetzt entscheiden, auf welcher Seite Sie spielen wollen. Halten Sie sich beide Optionen offen und speichern Sie ab. Wenn Sie keine Lust auf die Widerstandsbewegung haben, verraten Sie die Partisanen. Anderenfalls laufen Sie schnell hinter das Haus und holen sich Ihre Knarre. Wenn Ihre Freunde am Leben bleiben sollen, müssen Sie die Sowjets schnell ausschalten. Schnappen Sie sich nach dem Gefecht die AKs der Russen und fahren Sie mit dem Lkw die Hügel rauf, geradewegs aufs Ziel zu. Die Rebellen befinden sich jedoch nicht direkt an der Zielmarkierung sondern am westlichen Waldrand im Quadrat Db26.

Mission 3: Kein Zurück

Wie wehre ich den Panzerangriff ab?

Greifen Sie sich die RPG aus einer der Kisten und laden Sie gleich durch. Ihre Jungs bringen Sie bei den Sandsäcken und dem schweren MG in Stellung. Kümmern Sie sich selbst um die beiden Panzer: Den BMP sollten Sie zerstören,



HOCHGEJAGT Mithilfe der Verzögerungsminen (1) zerlegen Sie die sowjetische Verstärkung im Handumdrehen.

während die Gegner aussteigen, das spart viel Arbeit.

Die Panzer sind zerstört, was jetzt?
Ziehen Sie sich mit Ihrer Truppe zum Lkw (falls noch intakt) bei den Zelten zurück und kümmern Sie sich um die anrückenden Sowjets. Sobald Sie etwas Luft haben, fahren Sie mit dem Lkw durch den Wald zum Treffpunkt.

Mission 4: Wenig Munition

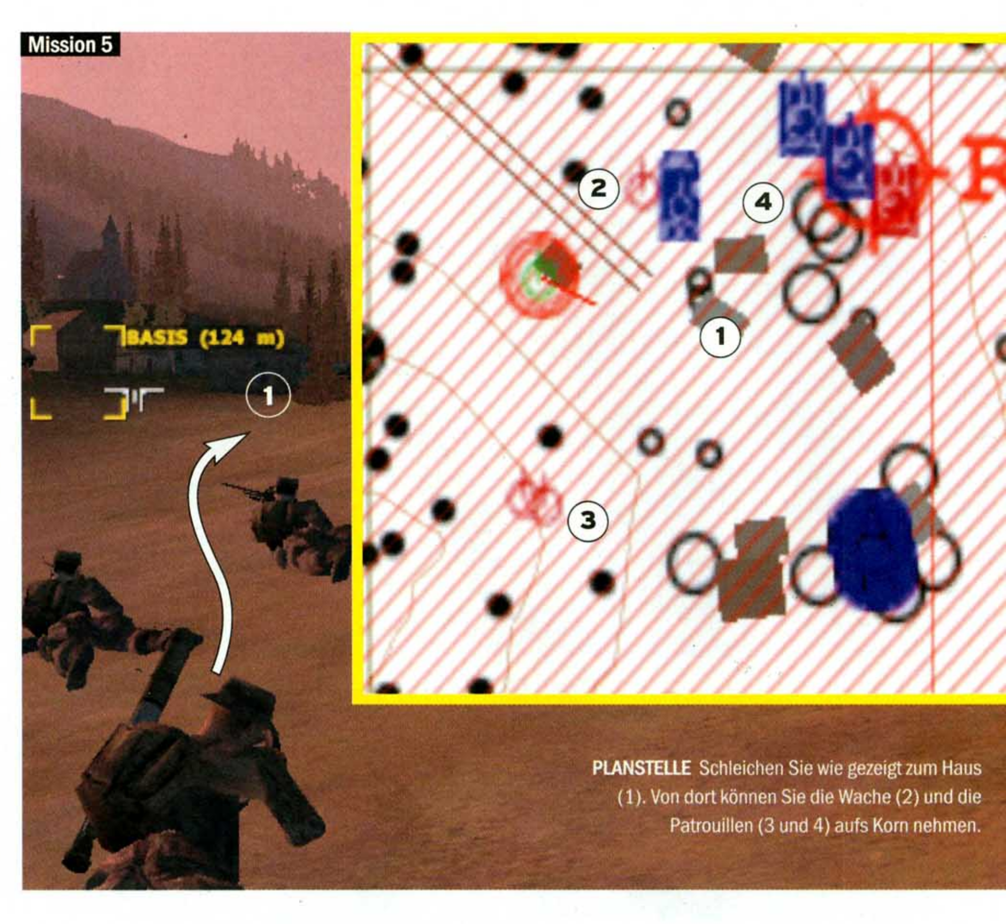
Den Hinterhalt vorbereiten
Nehmen Sie sich unbedingt eine RPG nebst Munition aus einer der Kisten und besteigen Sie mit Ihrer Gruppe den Lkw. Fahren Sie zum markierten Punkt „Tal" (Fa26) und stellen Sie dort den Lkw quer. Führen Sie Ihre Gruppe schnell zu den südlich der Straße gelegenen Felsen hoch (Fa27) und gehen Sie in den Büschen in Stellung. Beobachten Sie die Straße nach Westen. Sobald die Fahrzeuge in Schussweite sind, geben Sie den Befehl zum Feuern. Sie selbst kümmern sich um die beiden Panzerfahrzeuge.

Wie wehre ich die Verstärkung ab?
Holen Sie sich aus dem Munitionslaster die Verzögerungsminen und platzieren Sie die Pakete in einiger Entfernung in Richtung Westen direkt auf der Straße. Ihre Gruppe lassen Sie oben bei den Felsen in Deckung liegen. Gehen Sie ebenfalls dort in Stellung und beobachten Sie die Straße. Sobald der T72 eine Mine überfährt, zünden Sie die Bomben. Sollte noch Arbeit übrig bleiben, geben Sie den Panzern mit der RPG den Rest.

Mission 5: Streit

Panzerbeschaffung
1. Gehen Sie am besten mit der Gruppe in das Wäldchen im Quadrat Gb26 und lassen Sie Ihre Jungs am nordöstlichen Waldrand in Stellung gehen. Geben Sie unbedingt vorher schon den Befehl Feuerpause, um nicht verfrüht für Alarm zu sorgen. Schleichen Sie sich dann selbst zum Haus bei dem BMP mit der Wache davor. Jetzt kommt es auf das Timing an:
2. Fordern Sie per Funk die Verstärkung an, während Sie sich um die Wachen bei den Fahrzeugen kümmern. Von der rechten Hausecke aus können Sie die Wache und die beiden Zweier-Patrouillen aus dem Weg räumen. Reißen Sie sich dann blitzschnell den T80 unter den Nagel und befehlen Sie Ihren Leuten, die anderen Fahrzeuge zu besetzen.

3. Wechseln Sie im T80 zum Sitz des Schützen und fangen Sie die von der Burg heranstürmenden Sowjets mit dem Bord-MG ab. Ihre Gruppe sollte in der Zwischenzeit alle Fahrzeuge gekapert haben und kann Sie nun im Kampf gegen die anrückende Verstärkung (Fallschirmtruppen und einige Panzer) unterstützen.



PLANSTELLE Schleichen Sie wie gezeigt zum Haus (1). Von dort können Sie die Wache (2) und die Patrouillen (3 und 4) aufs Korn nehmen.

Mission 6: Feldübung

Einnahme des Außenpostens
Sie können ohne Probleme ganz alleine mit dem Außenposten aufräumen, wenn Sie ihn vorsichtig von den nordöstlichen Hügeln aus anfahren. Die Bäume geben Ihnen genügend Deckung.

Einnahme der Stadt Modrava
Fahren Sie mit Ihrer Gruppe auf die Hügelspitze im Quadrat Cb/Cc22. Beobachten Sie die Straße südlich von Bludov sowie die Straße von Bludov nach Modrava. Verstecken Sie sich mit Ihren Panzern in den Wäldchen und warten Sie auf die T72-Patrouillen. Zwei Panzer sollten von Süden her kommen, der dritte aus Modrava. Wenn Sie diese Bedrohung beseitigt haben, stürmen Sie zusammen mit den Partisanen die Stadt. Achten Sie auf die sowjetischen Panzerabwehrsoldaten.

Mission 7: Erstschlag

Die Ruhe vor dem Sturm
1. Sie haben bei dieser Mission genügend Zeit, sich vorzubereiten. Nutzen Sie die Zeit, um den Sowjets eine Überraschung aus Minen und Verzögerungsbomben zu bereiten. Holen Sie sich dafür die Minen aus der Kiste am Start und fahren Sie mit dem BMP zur Gabelung im Quadrat Cb31. Platzieren Sie dort die Minen und ziehen Sie sich wieder zurück. Holen Sie sich die Verzögerungsminen und pflastern Sie damit die Kuppe (Bh29/Bi29). Ihre Panzer lassen Sie inzwischen in Richtung Kuppe blicken.

2. Wenn Sie selber aktiv in der Abwehr mitmischen möchten, befehlen Sie am besten einem Ihrer



ARBEITSTEILUNG Beobachten Sie vom Waldrand (1) aus die Straße Richtung Südosten und lassen Sie Ihre Kollegen (2) über die Hügel anrücken. Nehmen Sie die Panzerpatrouille (3) in die Zange. Greifen Sie Modrava danach von Nordosten (4) her an.



PANZERSPERRE Die Rauchwolken machen es deutlich – die Minen haben den Sowjets schon schwer zugesetzt. Wer jetzt noch die Nase über den Hügel streckt, wird in Stücke zerlegt.

ZEITSPIEL Warten Sie einen günstigen Moment ab, in dem Sie Wache und Patrouille mit schnellen Schüssen erledigen können.

Teamkollegen, aus einem T80 auszusteigen. Sie können natürlich auch den freien T55 benutzen, aber warum den Polo nehmen, wenn Sie einen Mercedes im Fuhrpark haben.

3. Die Minen sollten schon einige Tanks zu Blech verarbeiten. Sobald ein Gegner die Nase über die Kuppe streckt, nehmen Sie den feindlichen Panzer unter Beschuss.

4. Sollten es die Sowjets trotzdem schaffen, mit einigen Einheiten durchzukommen, fahren Sie nach Modrava zurück und schalten dort die restlichen Gegner aus.

Mission 8: Geiseln

Wie vermeide ich den Alarm?

Befehlen Sie Ihren Kameraden, am Boden liegend am Startpunkt zu bleiben und schlagen Sie einen großen Bogen nach Westen. Schleichen Sie sich zur Kirche hin. Bei den Gefangenen befindet sich eine Wache und in der Nähe halten sich zwei Zweier-Patrouillen auf. Sie müssen alle fünf Gegner innerhalb weniger Sekunden ausschalten, sonst wird ein Missionsziel als nicht erfüllt angesehen. Sobald die Gefangenen den Fluchtpunkt erreichen, wird ein BMP losgeschickt, den Sie am besten auf der Straße nach Südwesten abfangen.

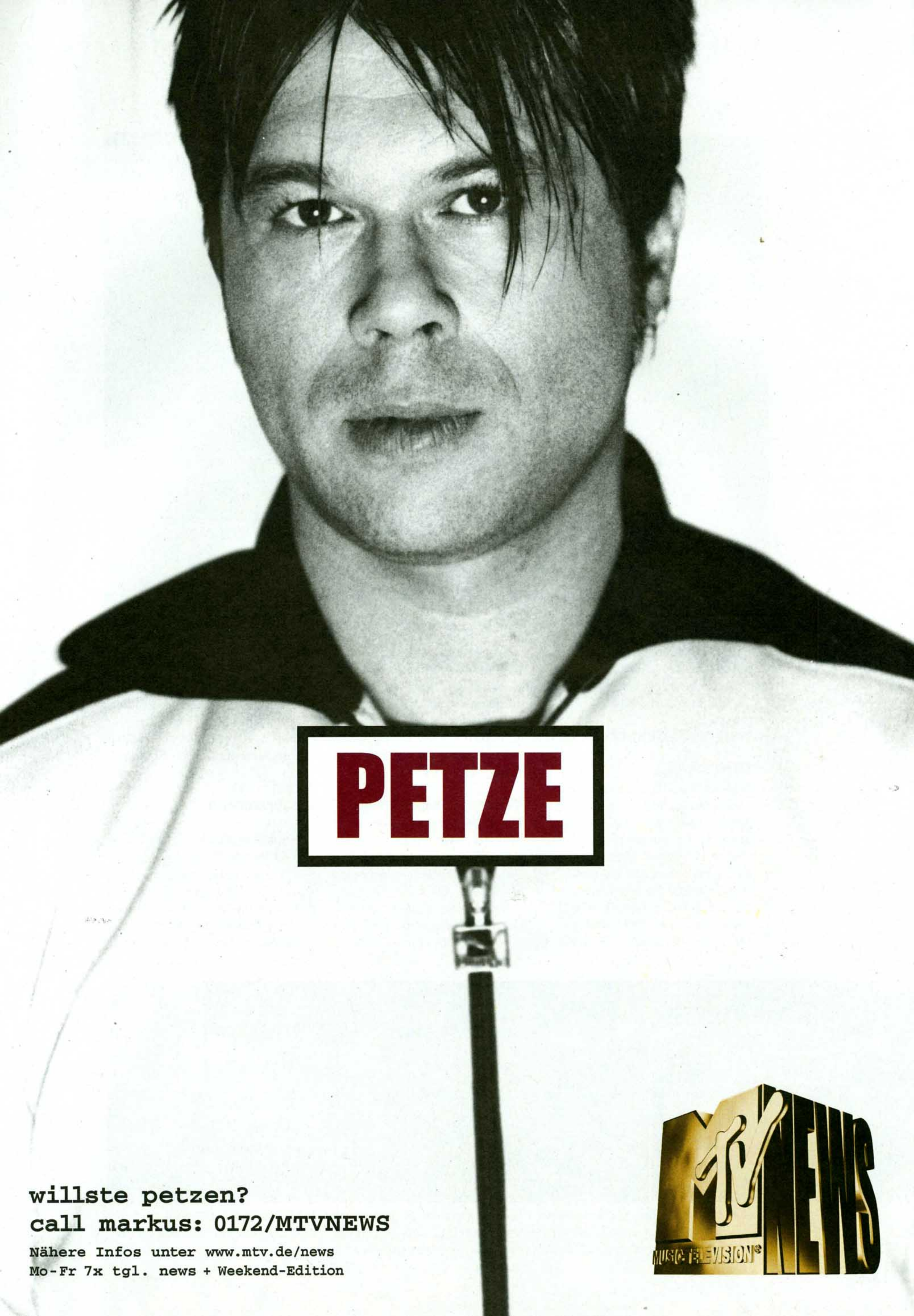
Angriff auf Blata

Nähern Sie sich dem Ort Blata am besten von Süden her. Das Buschland bietet hervorragende Deckung. Spähen Sie die Gegend mit dem Feldstecher aus: Es gibt eine größere Sowjet-Patrouille und einen BMP. Kümmern Sie sich selbst um das Panzerfahrzeug. Wenn die Gegner in Blata alarmiert sind, bleiben Sie ruhig in den Büschen liegen und lassen die Gegner herauskommen. So können Sie schon im Vorfeld fast alle Gegner aus dem Weg räumen, bevor Sie den Ort stürmen.

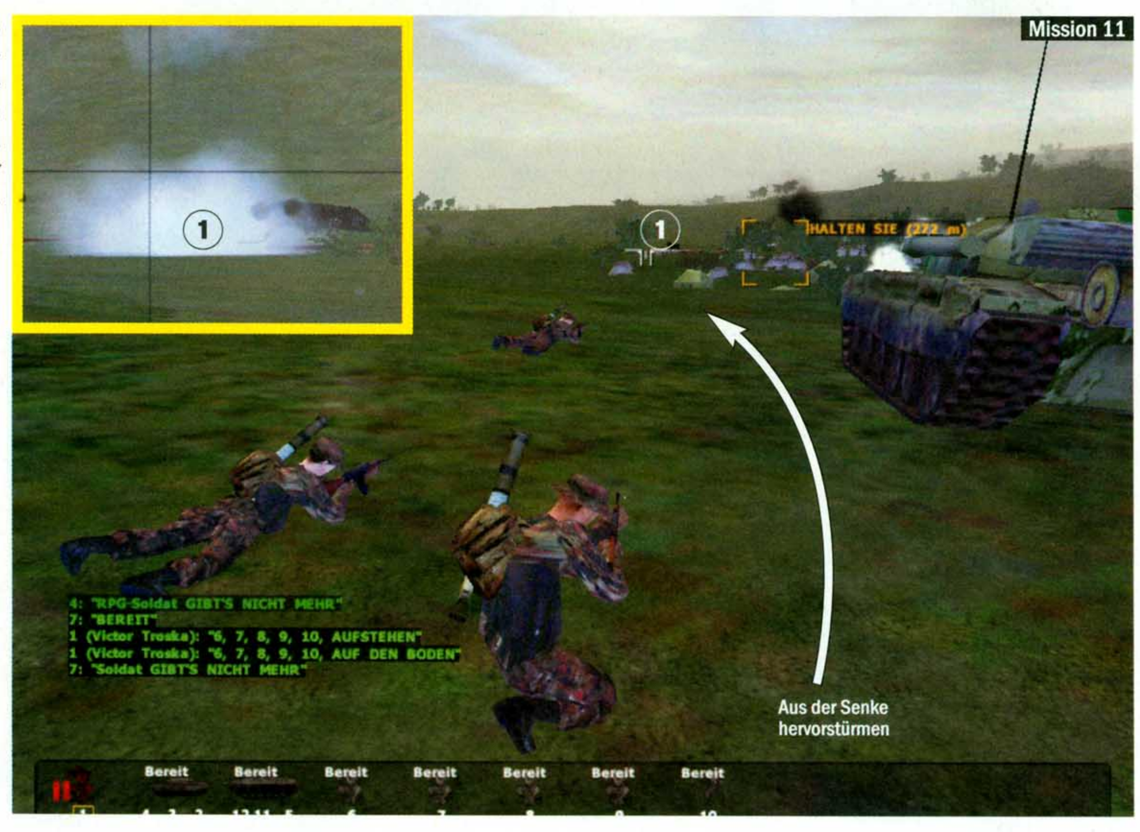
Mission 9: Information

Wie schleiche ich mich zum Gehöft?

Eine Mission zum Verschnaufen. Schleichen Sie direkt auf das Bauernhaus zu. Achten Sie auf die Patrouille an der Mauer. Wenn die Luft rein ist, kriechen Sie durch die Mauerlücke in das Gehöft und lauschen in der Ecke dem Gespräch.


PETZE
willste petzen?
call markus: 0172/MTVNEWS
Nähere Infos unter www.mtv.de/news
Mo-Fr 7x tgl. news + Weekend-Edition
MTV
MUSIC TELEVISION®
NEWS

FEUERWERK Nachdem Ihre Minen und Sprengsätze die Sowjets dezimiert haben (1), kommen Sie aus der Senke hervor, um die restlichen Gegner zu beseitigen.



Beim Verlassen müssen Sie wieder auf die Zweier-Patrouille achten. Begeben Sie sich geradewegs zum Treffpunkt mit den Zivilisten.

Mission 10: Besetzung

Die Basis bei Mirov

Befehlen Sie Ihrer Gruppe zunächst Feuerpause und arbeiten Sie sich nach Cj42 vor. Gehen Sie dort in Stellung und schleichen Sie alleine nach Mirov hinunter. Aus der Ruine kommt eine Zweier-Patrouille herunterspaziert. Erregen Sie deren Aufmerksamkeit und ziehen Sie sich zu Ihren Leuten zurück. Vom Hang aus können Sie viele Sowjets ausschalten. Den BMP nehmen Sie am besten selbst unter Beschuss. Nach dem Gefecht dürften nicht mehr viele Sowjets in der Basis am Leben sein. Stürmen Sie den Hügel und schnappen Sie sich ein Scharfschützengewehr von den Gegnern.

Wie nehme ich die zweite Basis ein?

Marschieren Sie nach Osten durch den Wald, achten Sie dabei auf weitere Sowjets und gehen Sie im Quadrat Ea45/46 am Waldrand in Stellung, Blick auf die Basis. Von dort können Sie die gesamte Lagerbesatzung aufreiben, ohne selbst Verluste hinnehmen zu müssen. Sparen Sie sich die Unterstützung durch die Panzer auf, in der nächsten Mission ist es wichtig, dass sie völlig intakt sind. Zerstören Sie nicht den BMP2, sondern kapern Sie das gute Stück für Ihren Fuhrpark.

Mission 11: Gegenschlag

Wie bereite ich mich auf den Gegenschlag vor?

1. Rüsten Sie im Vorfeld möglichst viele Ihrer Kollegen zusätzlich mit Panzerabwehrwaffen aus. Mittlerweile dürften die Widerständler genügend Erfahrung gesammelt







FÜHRUNGSSACHE Kümmern Sie sich zunächst um die Wachsoldaten bei den Hangars und um umherstreifende Patrouillen (Phase A). Wenn keine Gegner mehr in Sicht sind, stürmen Sie zum Flughafen und nutzen die Deckung der Sandhügel (Phase B). Zerstören Sie mit den RPGs die Helikopter (Phase C) und lassen Sie sich dabei Deckung geben. Ein Helikopter steht in einem Hangar (1).



VOLLTREFFER Beobachten Sie genau den Punkt, an dem Sie die erste Sprengladung platziert haben (1). Warten Sie geduldig, bis der erste Lkw darüberfährt und zünden Sie dann die Bomben.

VORAHNUNG Postieren Sie sich mit Ihren Kameraden auf den vorgelagerten Hügeln, um die auftauchenden Sowjet-Panzer gebührend in Empfang zu nehmen.

haben (Status „Profi"), um damit umgehen zu können.

2. Den Infanterie-Angriff wehren Sie einfach mithilfe der reichlich vorhandenen MG-Stellungen ab. Bemannen Sie dann alle Panzerfahrzeuge und bringen Sie alle eigenen Truppen im Quadrat Ed/Ee/47 in der Senke am Waldrand in Stellung.

3. Schnappen Sie sich Minen und Verzögerungsminen aus den Kisten und pflastern Sie damit die Zufahrtswege zur Basis. Die Zeit reicht aus, um alle Minen und Sprengladungen anzubringen. Ziehen Sie sich dann ebenfalls zu Ihren Kollegen zurück und beobachten Sie die Basis.

4. Die feindlichen Kräfte sollten durch die Sprengsätze genügend dezimiert werden. Wenn nur noch wenige Infanteristen am Leben sind, beordern Sie Ihre Truppen schon zu Quadrat Dg38.

5. Erst wenn die Einheiten dort angekommen sind, kümmern Sie sich selbst um die verbleibenden Infanteristen. Nachdem der Einsatzplan aktualisiert worden ist, rücken schnell zwei Helikopter heran – zu Fuß haben Sie die besten Chancen, ihnen zu entkommen. Da Ihre Kameraden schon in Sicherheit sind, haben Sie es nun leichter, auch dieses Missionsziel zu erfüllen.

Mission 12: Schmuggelware

Was muss ich bei dieser Mission beachten?

Fahren Sie einfach zum Treffpunkt, schießen Sie die rote Leuchtrakete ab und steigen sofort in den Lkw ein. Sofort nach der Beladungsaktion fahren Sie schon mal in Richtung Treffpunkt los. Dadurch bekommen Sie den nötigen Vorsprung, bevor der feindliche Helikopter eintrifft. Lassen Sie sich auf keinen Kampf ein, sondern folgen Sie der gepunkteten Linie auf der Karte. Im Schutz der Bäume erreichen Sie unbehelligt Ihr Lager.

Mission 13: Abrechnung

Wie greife ich den Flughafen am besten an?

1. Rüsten Sie Ihre Truppe mit einigen Luftabwehrraketen und Panzerabwehrwaffen aus. Arbeiten Sie sich auf die Spitze des Hügels im Quadrat Bh62 vor. Auf dem Weg dorthin müssen Sie mehrere BMPs ausschalten.

2. Nähern Sie sich mit Ihrer Gruppe vorsichtig von Ost/Südost. Achtung, es gibt etliche Patrouillen in der Umgebung des Flughafens. Die Hangars und Helikopter sind im Westteil des Flughafens. Lassen Sie nicht zu, dass ein Helikopter startet. Mit dem RPG können Sie aus großer Entfernung zuschlagen. Ihre Gruppe sollte hauptsächlich Deckung geben. Machen Sie keinen Versuch, einen Hubschrauber zu kapern, da Sie sonst sofort von Shilkas aus zirka 1.000 m Entfernung beschossen werden.

Mission 14: Feuerwerk

Die Verstärkungstruppen ausschalten

Begeben Sie sich zuerst nach Neveklov und schalten Sie die dortigen Truppen aus (auf BMP achten). Nutzen Sie die Gelegenheit, Ihr Waffen- und Munitionsarsenal aufzustocken. Schnappen Sie sich den mit Munition gefüllten Ural-Lkw im Dorf und fahren Sie damit nach Fh64. Gehen Sie dort in Position und weisen Sie die Scharfschützen an, zu feuern. Wenn Sie wollen, können Sie auch jetzt die Panzerunterstützung rufen.

Wie gehe ich bei der Brücke vor?

Unterstützen Sie die Scharfschützen und räumen Sie mit den Sowjets in Davle auf. Schnappen Sie sich drei Sprengladungen und bringen Sie sie an einem der Pfeiler an (geht auch oben auf der Brücke, ist aber nicht stilvoll).

Mission 15: Der Pass

Grundgedanke

Diese Mission hört sich zunächst einfach an. Das Problem ist jedoch, dass vor und hinter dem Konvoi Panzer und BMPs fahren. Ihre Aufgabe ist bereits erfüllt, wenn die Lkws zerstört sind. Die gepanzerten Fahrzeuge sind nicht missionsrelevant. Zerstören Sie diese, dreht der Konvoi und die Mission ist gescheitert.

Der Trick

Befehlen Sie Ihren Truppen, am Startpunkt zu bleiben und das Feuer einzustellen. Sie schnappen sich aus der Munitionskiste nun vier Verzögerungsminen und begeben sich in Richtung Straße. Warten Sie, bis das UAZ vorbeigefahren ist. Begeben Sie sich nun direkt auf den Wegpunkt „Konvoi" und legen Sie die erste Bombe. Laufen Sie nun Richtung Osten und legen Sie in 50-Meter-Abstän-

O



LAUERSTELLUNG Warten Sie auf dem Hügel zunächst ab, bis Ihre unterstützenden Panzertrupps die Stadt erreichen. Rücken Sie dann mit Ihrer Gruppe nach und erwarten Sie die T80 innerhalb des Ortes.

FINALER SCHUSS Anstatt Sprengsätze zu benutzen, setzen Sie lieber auf die große Reichweite des RPGs. Damit beenden Sie im null Komma nix die letzte Mission. Achten Sie aber auf anrückende Patrouillen.

den die Bomben. Die Entfernung können Sie ganz leicht an der Wegpunktmarke messen. Wenn Sie fertig sind, liegt am Wegpunkt eine Bombe und je eine weitere in 50, 100 und in 150 Meter Entfernung. Nun kraxeln Sie die Anhöhe wieder hoch und gehen in Deckung. Achten Sie darauf, dass Sie noch in Reichweite der Bomben sind und Sie den Wegpunkt gut einsehen können.

Klappe zu, Affe tot

Lassen Sie die Panzer vorbeifahren. Sobald der erste Lkw über den Wegpunkt und somit über die erste Bombe fährt, zünden Sie die Verzögerungsminen. Ein großer Knall, einige verwirrte Panzer und fünf Lkws weniger. Jetzt sollten Sie sich unbemerkt aus dem Staub machen – nehmen Sie den russischen T72 und den BMP vom Startpunkt auf jeden Fall mit.

Mission 16: Die Jagd

Wie nehme ich die Stadt ein?

1. Bemannen Sie alle Panzerfahrzeuge und fahren Sie auf die kleine Anhöhe (Ib72), bis Sie zur Befestigung blicken können. Ihre Kameraden postieren Sie etwas dahinter (Ib71) bei der Baumgruppe, mit Blick zur Straße, die von der Befestigung aus nach Norden führt. Eröffnen Sie das Feuer und ziehen Sie sich etwas zurück. Die ausrückenden T72 und BMPs sind nun leichte Beute für Ihr erfahrenes Team.

2. Wenn die Panzerfahrzeuge erledigt sind, kümmern Sie sich vorrangig um die Panzerabwehrsoldaten der Russen. Danach rufen Sie die unterstützende Panzergruppe hinzu und räumen weiter mit den sowjetischen Truppen auf. Wenn das erste Missionsziel abgehakt ist, können Sie die Special Forces anfunken.

Mission 17: Falle

Wie halte ich die Panzerpatrouille auf?

Gehen Sie bei den Munitionskisten mit Blick nach Osten zur Straße hin in Stellung. Den BMP und T72 nehmen Sie mit Ihren RPGs in Empfang. Danach bemannen Sie die Panzerfahrzeuge in Ea63 und rücken nach Westen vor.

Der Angriff auf die Stadt

1. Postieren Sie sich auf der Hügelspitze in Dg62 und schicken Sie die Patrouille vor. Wenn die Patrouille in die Stadt einfährt, rücken Sie auf den Hügel bei De/Df62 vor und ziehen die Tigergruppe aus dem Süden hinzu.

2. Sobald Ihre „Trojaner" mit dem Feuern beginnen, starten Sie Ihren eigenen Angriff. Achten Sie auf die RPG-Soldaten und marschieren Sie in die Stadt ein. Vorsicht, nach einigen Minuten kommen aus nördlicher Richtung noch zwei T80 und zwei BMPs. Mit vereinter Feuerkraft Ihrer Kameraden werden Sie aber auch damit fertig. Nutzen Sie die Deckung der großen Plattenbauten aus, damit die T80 Sie nicht schon aus großer Entfernung zerlegen. Wenn die Mission partout nicht enden will, sind mit Sicherheit noch irgendwo Sowjets in der Stadt am Leben. Suchen Sie mit dem Panzer alles ab.

Mission 18: Feuergefecht

Wie zerstöre ich die drei Bomber?

Rüsten Sie Victor mit einem RPG, drei Geschossen und einem Scharfschützengewehr aus, bevor Sie die Mission beginnen. Gleich zu Beginn kommen vier Speznaz über den Hügel, die Sie schnellstens ausschalten müssen. Fahren Sie dann mit dem UAZ schnell zum Flughafen (links an der großen Felsformation vorbei) und parken Sie in der Senke (Bc60) direkt an der Landebahn. Mit dem RPG können Sie schnell alle drei Bomber zerstören – vorausgesetzt, jeder Schuss ist ein Treffer. Halten Sie nach dem ersten Schuss auf einen Bomber unbedingt nach weiteren Patrouillen Ausschau und schalten Sie diese am besten aus. STEFAN WEISS

Warcraft 3: Reign of Chaos

Haben Sie sich in den letzten vier Wochen wacker durch die ersten Kampagnen gekämpft? Gut, dann sind Sie bestens für das bevorstehende Finale mit den holden Nachtelfen bereit. Auf in die Schlacht!

Nachtelfen-Kampagne

Kapitel 1 - Der Feind vor den Toren

Was sind die wichtigsten Punkte auf der Karte?

1. Nördlich des Startpunktes finden Sie einige versteckte Bogenschützinnen, mit denen Sie Ihre Gruppe verstärken können.
2. Im Süden Ihres Stützpunktes befindet sich ein Furbolg-Dorf, in dem die optionale Quest aktiviert wird.
3. Im südlichen Furbolg-Dorf am Fluss können Sie einen Ring des Schutzes +1 einsacken, wenn Sie die Gebäude zerstören.
4. In der Kartenmitte, nördlich des Gesundheitsbrunnens, sollten Sie den Goldabbau der Orcs stoppen.
5. Folgen Sie dem Flussverlauf nach Nordwesten, dort können Sie einen weiteren Orc-Stützpunkt plätten.
6. Westlich der Goldmine in der Kartenmitte ist ein kleiner Menschenstützpunkt. Orcs halten nordöstlich davon einige Furbolgs gefangen.

Wie besiege ich den Paladin?

Wenn Sie die fünf Bogenschützinnen produziert haben, erhalten Sie den Auftrag, den gegnerischen Paladin auszuschalten. Dazu müssen Sie die Basis im Südwesten angreifen. Für diesen Angriff sollten Sie mindestens ein Dutzend Bogenschützinnen parat haben. Sie können auch direkt vor dem gegnerischen Lager ein Urtum des Krieges errichten, um schneller Nachschub an der Front zu erhalten.

Kapitel 2 - Die Töchter des Mondes

Ständig laufe ich den Dämonen in die Fänge!

Sie müssen sehr vorsichtig vorgehen. Setzen Sie am besten Ihren Eulenspäher ein, um die Dämonen rechtzeitig zu entdecken. Sobald Sie angegriffen werden, nutzen Sie die Verbergen-Fähigkeit und warten, bis sich der jeweilige Schwefelunhold aus dem Sichtfeld entfernt hat. Jetzt können Sie weitergehen.

Welche Gegenstände kann ich abgreifen?

1. Lassen Sie sich nicht die Klauen des Angriffs +3 und die Schuhe der Beweglichkeit +3 im Norden der Karte entgehen.
2. Auf dem Weg nach Südwesten finden Sie in einer Kiste einen Druidenbeutel (Intelligenz +1).
3. Bei dem Gefecht zwischen Menschen und Untoten können Sie in den Kisten einen Ring der Überlegenheit finden (erhöht Kraft, Beweglichkeit und Intelligenz um 1).



WALDWANDERUNG Auf der Mini-Map finden Sie alle wichtigen Orte gekennzeichnet. Legende: 1: Versteckte Bogenschützinnen; 2: Start der optionalen Quest; 3: Ring des Schutzes; 4: Orc-Lager



TARNKAPPE Die meisten Gegenstände sind gut bewacht. Nur mit dem richtigen Timing und mithilfe Ihrer Fähigkeit Verstecken können Sie sich die wertvollen Extras schnappen.



VOLLE LADUNG Nutzen Sie die große Reichweite der Belagerungswaffen aus und machen Sie damit zunächst die Geistertürme dem Erdboden gleich.

ARBEITSTEILUNG Während Ihre Dryaden die gegnerische Magie beseitigen, können Ihre Jägerinnen kräftig austeilen, was bei den Urwächtern auch bitter nötig ist.





SCHÜTZENVEREIN Setzen Sie zu Beginn vor allem auf die Bogenschützinnen. Erforschen Sie schnell alle Upgrades für diese Einheiten.

4. Galoppieren Sie an der Schlacht zwischen Orcs und Untoten vorbei, holen Sie sich den Mantel der Intelligenz +3 und marschieren Sie mit Ihrer Gruppe durchs Portal in den nächsten Abschnitt.
5. Die Gargoyles hinter dem Tor bewachen die Handschuhe der Hast. Halten Sie sich nicht mit langen Scharmützeln auf, sondern eilen Sie zu den drei Ballisten im Osten weiter.

Wie komme ich an der Untoten-Basis vorbei?

Gehen Sie behutsam vor. Visieren Sie mit den Ballisten zuerst die Geistertürme an. Wenn die Untoten ausfallen, ziehen Sie die Belagerungswaffen zurück und schicken Ihre Kampftruppe vor, um die Gefahr zu beseitigen. Arbeiten Sie sich mit dieser Taktik langsam zum Tor vor.

Kapitel 3 - Stormrage erwacht

Wo finde ich hier fette Beute?

Stellen Sie schnell ein gemischtes Angriffsdutzend zusammen und arbeiten Sie sich zu der Grasfläche südlich des Orc-Lagers vor. Auf dem Weg dahin können Sie im Fluss etwas nördlich von den Murlocs ein paar Stiefel der Geschwindigkeit erbeuten (Hütte zerstören).

Wie gehe ich auf der Karte am besten vor?

1. Errichten Sie vor dem Orc-Lager einen eigenen Stützpunkt und rücken Sie mit einer starken Truppe und einigen Ballisten gegen die Grünhäute vor.
2. Wenn Sie gegen die ersten Urwächter vorgehen, müssen Sie unbedingt ein bis zwei Dryaden in Ihrer Truppe haben, um die Magie zu bannen. Der Jade-Ring, den Sie nördlich davon finden können, ist sehr nützlich, er erhöht die Beweglichkeit des Helden um 1.

Kapitel 4 - Aufstand der Druiden

Wie soll ich mich zu Missionsbeginn verhalten?

Marschieren Sie zur Goldmine und bauen Sie dort schnell eine Basis auf, die Sie vor allem nach Nordwesten und Südosten absichern müssen. Setzen Sie zu Beginn ausschließlich auf Luftabwehr.

Gibt es interessante Gegenstände auf der Karte?

Im Norden ist ein Troll-Lager mit einem Ring des Schutzes +2, in der südlichen Troll-Behausung finden Sie einen Eisenzweig (Kraft +1).

Wo finde ich weitere Goldminen?

1. Östlich von der ersten Mine befindet sich eine weitere Mine mit 2.000 Goldeinheiten. „Pflanzen" Sie am besten alle Gebäude um und errichten Sie bei der zweiten Mine einen neuen Stützpunkt.
2. Wenn Sie weiter nach Osten vorstoßen, treffen Sie auf einen menschlichen Vorposten. Nehmen Sie ihn ein und erobern Sie die Goldmine. Für diese Schlacht sollten Sie wenigstens zwei Ballisten am Start haben.

Optionale Quests

1. Wenn Sie auf die Furbolgs treffen und den entweihten Brunnen des Lebens in der Kartenmitte entdeckt haben, bekommen Sie den Auftrag, den Kriegsherren auszuschalten. Der Furby-Wicht hält sich im nördlichen Teil der Karte auf. Beschwören Sie am besten einige Naturgewalten herauf, um den Kriegsherren und seine beiden Wachen schnell zu besiegen. Zur Beloh-



TODESTANZ Der Weg zum Todesgeist (1) ist extrem gefährlich. Lassen Sie Furion immer ein paar „Wurzelsepps" (Naturgewalten) beschwören, die für Ablenkung sorgen.

nung erhalten Sie die Klauen des Angriffs +6.
2. Nachdem Sie den menschlichen Vorposten eingenommen und dessen südwestliches Tor zerstört haben, wird die zweite optionale Quest aktiviert. Nehmen Sie für diesen Auftrag auf jeden Fall einige Dryaden mit, sonst bereiten Ihnen die Geister enormen Ärger. Der Todesgeist befindet sich in der südöstlichen Ecke der Karte.

Was mache ich, wenn der Todesgeist besiegt ist?

Wenn Sie beide Nebenquests erledigt haben, arbeiten Sie sich zur östlichen Goldmine vor und errichten dort einen neuen Stützpunkt. Erwarten Sie die Angriffe aus nördlicher Richtung. Produzieren Sie einige Ballisten, um damit die gegnerischen Gebäude einzureißen, während Sie mit einem gemischten Trupp aus Jägerinnen, Dryaden und Bogenschützinnen gegnerische Einheiten aus dem Weg räumen.

Kapitel 5 - Blutsbrüder

Welche nützlichen Gegenstände kann ich hier einsacken?

1. Im westlichen Teil bei den Frostgeistern können Sie einen Stab des Blitzschildes erobern.
2. Eine der finsteren Riesenspinnen besitzt einen Spinnen-Ring (Beweglichkeit +1).
3. Nachdem Sie die Brücke im Südosten passiert haben, müssen Sie drei Wächter besiegen, einer davon hinterlässt die wertvollen Klauen des Angriffs +9.

Wo ist der Brunnen des Lebens?

Bei der optionalen Quest müssen Sie von den Furbolgs aus nach Nordwesten reisen. Der Brunnen wird von einigen Blitz- und Donnerechsen bewacht. Zur Belohnung erhalten Sie einen Talisman der Wildnis, mit dem Sie drei Furbolgs beschwören können.

Kann ich das Verschwinden von Tyrande verhindern?

Nein, dieses Ereignis wird aktiviert, sobald Sie die Abzweigung im Südwesten erreichen. Keine Bange, Tyrande ist aber nicht verloren, gegen Ende der Mission spielen Sie mit ihr weiter.

Wie gehe ich bei den Krallen-Druiden vor?

Setzen Sie die Fähigkeiten Wirbelsturm und Wucherwurzeln ein, um die Druiden kurzzeitig außer Gefecht zu setzen. Eilen Sie dann mit Ihrem Trupp vorbei, bevor die Wirkung nachlässt.

Illidans Befreiung

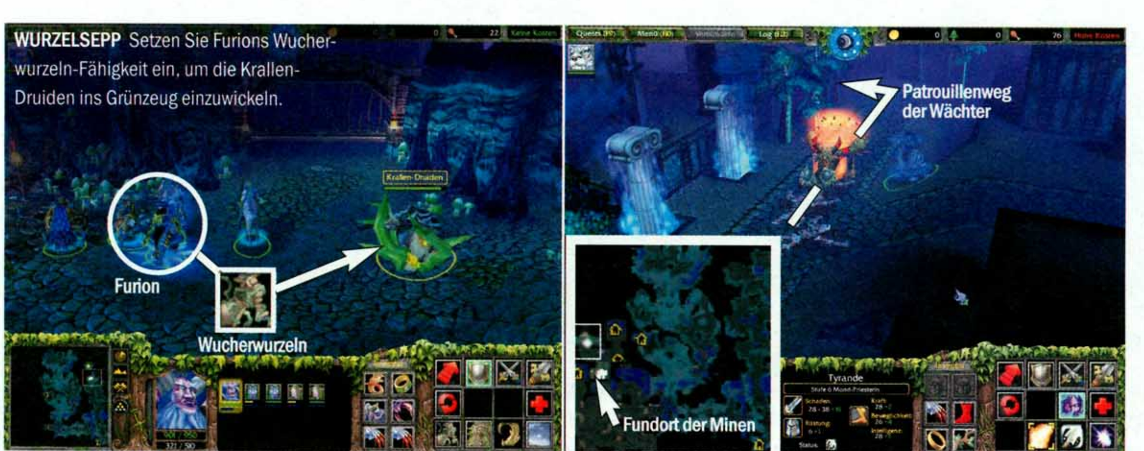
Im Gefängniskomplex können Sie im südwestlichen Teil drei Jägerinnen befreien, die Ihren Trupp unterstützen. Nachdem Sie das Tor mithilfe der beiden Machtkreise geöffnet haben, durchstreifen Sie das Gefängnis in südwestlicher Richtung. Dort finden Sie ein Waffenversteck, das die Gleven Ihrer Jägerinnen verbessert. Im Zellenkomplex befindet sich in der südwestlichen Zelle ein Ring der Regeneration (Held regeneriert 2 TP pro Sekunde mehr). In der Zelle mit dem gefangenen Loki können Sie einen Talisman der Vitalität (+ 100 TP) erbeuten.

Gibt es hinter dem Portal interessante Gegenstände?

Wenn Sie das Portal durchquert haben, holen Sie sich die Goblin-Minen (Abzweigung nach Süden benutzen). Die Minen sind zwar nicht zwingend notwendig, bereichern aber Ihre strategischen Möglichkeiten für den nächsten Abschnitt: Legen Sie die fiesen Dinger einfach in den Patrouillenweg der



DÄMONENJAGD Lassen Sie etwas Platz, damit Sie mit Ihren mobilen Einheiten einen Ausfall machen können, während sich der Gegner an den Urtum-Beschützern festbeißt.



WURZELSEPP Setzen Sie Furions Wucherwurzeln-Fähigkeit ein, um die Krallen-Druiden ins Grünzeug einzuwickeln.

BÖSE FALLE Mithilfe der Goblin-Minen können Sie kinderleicht die gegnerischen Wächter-Kreaturen in ihre Einzelteile zerlegen.

W

Wächter im Norden. Nutzen Sie Ihre Verstecken-Fähigkeit aus, um nicht vorzeitig angegriffen zu werden. Wenn Sie die Gefahr beseitigt haben, stürmen Sie mit der gesamten Truppe vor und stürzen sich auf den Druiden.

Kapitel 6 - Schicksal in Flammen und Elend

Was sind meine ersten Schritte in dieser Mission?

Errichten Sie Ihre Basis und richten Sie die Verteidigung nach Westen aus. Die Urtum-Beschützer leisten dabei gute Dienste. Stellen Sie ein gemischtes Dutzend aus Dryaden, Krallen-Druiden und Bogenschützinnen zusammen und erkunden Sie die Karte, damit der Dämonenjäger fleißig Punkte sammeln kann.

Welche Gegenstände gibt es für mein Inventar?

1. In dem Murloc-Lager westlich Ihrer Startbasis befindet sich ein Ring des Schutzes +3.
2. Wenn Sie vom Startpunkt aus nach Norden unter dem Steinbogen durchgehen, können Sie den dortigen Monstern die Klauen des Angriffs +6 abknöpfen.
3. Ganz im Südosten ist ein großes Spinnennest – holen Sie sich dort die Elfenstiefel (Beweglichkeit +6) und einen Mana-Stein (erhöht Mana-Regeneration um 25 %).

Wie gehe ich am besten vor, um die Legionstruppen zu schlagen?

Wenn Sie die ersten Einheiten-Upgrades durchgeführt haben, marschieren Sie auf das Verderbten-Lager (orange) im Osten zu. Dort können Sie eine weitere Goldmine erobern und ausbeuten.
Siedeln Sie mit Ihren Gebäuden dorthin um. Erkunden Sie mit einem Dutzend Krieger die Karte weiter in Richtung Westen, bis Sie auf das nächste Verderbten-Lager (grün) stoßen. Postieren Sie Ihr Heer zunächst in sicherer Entfernung und ziehen Sie einige Ballisten nach. Machen Sie dort alles dem Erdboden gleich und marschieren Sie auf das Dämonentor im Nordwesten zu. Mit ca. 20 Einheiten sollten Sie dort keine Probleme haben und Sie können den Schädel des Gul'Dan an sich nehmen.

Der Kampf mit Tichondrius

Errichten Sie in der Nähe des nordöstlichen Dämonentors eine Barriere aus Urtum-Beschützern. Zusammen mit einer schlagkräftigen Truppe aus Druiden und Dryaden können Sie zuerst die Elite-Wächter zurück in die Hölle schicken. Gehen Sie geschlossen gegen Tichondrius vor und konzentrieren Sie sich ausschließlich auf ihn. Sobald er besiegt ist, endet die Mission automatisch, egal wie viele seiner Schergen noch am Leben sind. Wenn Ihnen das Gewusel zu hektisch ist, reduzieren Sie die Spielgeschwindigkeit, um etwas Zeit zu bekommen und um sich zu orientieren.

Kapitel 7 - Götterdämmerung

Wie kann ich meinen Verbündeten am besten helfen?

Schicken Sie vorwiegend schnelle Einheiten, zum Beispiel Ihre Greifen, zu den Verbündeten. Errichten Sie außerdem etliche Urtum-Beschützer zur Verteidigung. Je länger Sie die Basis eines Verbündeten halten können, umso leichter haben Sie es zum Schluss. Die Legion wird sich zuerst nur auf die Menschen stürzen.

Was muss ich für die letzte Schlacht bedenken?

1. Besetzen Sie möglichst früh alle freien Goldminen auf der Karte. Sie werden viele Ressourcen in dieser Mission benötigen. Bauen Sie nach und nach die Zugänge zu Ihrem Stützpunkt mit Urtum-Beschützern zu. Der Vorteil ist, dass diese Abwehrtürme nicht zur Heeresgröße gerechnet werden.
2. Wenn Sie die Menschensiedlung nicht mehr halten können, helfen Sie den Orcs so lange wie möglich. Nutzen Sie die Zeit, um weiter an Ihrer Verteidigung zu arbeiten und möglichst alle Einheiten-Upgrades zu entwickeln.
3. Die letzten zehn Minuten sind am schlimmsten. Halten Sie sich nicht lange mit Reparaturen Ihrer Urtum-Beschützer auf, sondern bauen Sie lieber neue. Sie dürfen nicht zulassen, dass die Dämonen der Brennenden Legion an einer Stelle durchbrechen, sonst haben Sie keine Chance mehr. Lassen Sie auch nicht zu, dass Ihnen die Dämonen eine Goldmine entreißen. Sie sind auf schnellen Goldnachschub angewiesen, um einigermaßen mit dem Rüsten der Brennenden Legion mithalten zu können.

STEFAN WEISS



NATURGEWALT Versuchen Sie, mit Urtum-Beschützern eine Barriere zu errichten. Setzen Sie außerdem Flugeinheiten zur Unterstützung Ihrer Verbündeten ein.



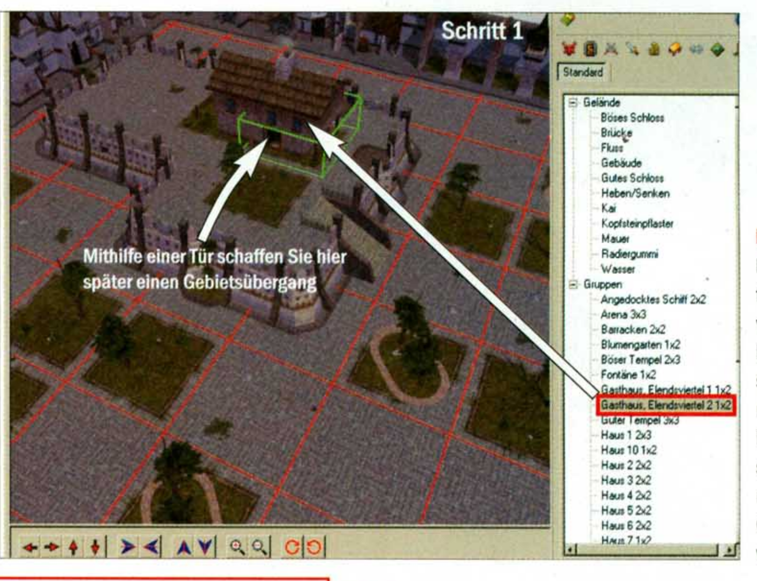
SCHOTTEN DICHT Riegeln Sie möglichst alle Bergzugänge (rote Linie) mit etlichen Abwehreinheiten ab. Sie müssen genügend Zeit gewinnen, bis die Ahnengeister versammelt sind.

Neverwinter Nights - **Editor-Tipps**



Auf der Cover-CD/DVD finden Sie alle im Text erwähnten Module.

Keine Frage, der mitgelieferte Editor von NWN ist sehr umfangreich und komplex. Trotzdem sollten Sie keine Scheu davor haben, damit zu experimentieren. Wir zeigen Ihnen, wie Sie mit wenigen Schritten ein ordentliches Abenteuer basteln können.



BAUKASTEN Im Gruppenmenü finden Sie schon vorgefertigte Gebäude, die Sie später „begehbar" machen können. Die Türen lassen sich dafür mit einem so genannten Gebietsübergang versehen.

Konzeptphase

Die Vorüberlegung

Bevor Sie gleich das Werkzeugset aufrufen, machen Sie sich zunächst Gedanken, wie Ihr Abenteuer eigentlich aussehen soll. Notieren Sie sich grob den Storyablauf, wie viele NPCs Sie benötigen, wie viele Dungeons, Orte usw. Unser fertiges Abenteuermodul „PCG_Quest" finden Sie auf der Heft-CD/DVD. Anhand dieses Beispiels erläutern wir Ihnen Schritt für Schritt, wie das Abenteuer entstanden ist. Jeder Schritt ist als eigenständiges Modul abgespeichert. Am besten kopieren Sie sich alle Module ins Spielverzeichnis\Modules, bevor Sie unsere Tipps lesen. Jetzt können Sie bequem jeden beschriebenen Schritt im Editor nachvollziehen. Alle im Text benutzten Begriffe und Namen finden Sie in unseren Beispielmodulen wieder, so dass Sie sich schnell und problemlos zurechtfinden.

Das Storyboard für die PCG-Quest

Unser Abenteuer soll in einer Stadt spielen, einige begehbare Häuser, einen Händler und einen Dungeon enthalten. Es soll eine Quest geben, für deren Bewältigung der Spielcharakter (SC) einige Gegenstände finden, Gespräche führen und Monster besiegen muss.

Starten des Editors

Der Arbeitsplatz

Auf den ersten Blick wirkt der komplexe Bildschirmaufbau vielleicht abschreckend auf Sie, aber es ist gar nicht schwer. Wir erklären Ihnen die Aufteilung.
Im linken Teil werden alle Komponenten aufgelistet, die Sie im jeweiligen Modul erstellen. Sie können jede Komponente mit einem Rechtsklick aufrufen, um zum Beispiel deren Eigenschaften einzusehen und zu bearbeiten, sie zu löschen, kopieren etc. In der Mitte wird immer das aktuelle Gebiet gezeigt, beziehungsweise ein Bearbeitungsbildschirm (Gesprächs-Editor, Skript-Editor) dargestellt. Dort können Sie alle möglichen Drag&Drop-Aktionen durchführen. Rechts haben Sie Zugriff auf diverse Werkzeuge, wie zum Beispiel Gegenstände, Monster und Gebäude, um sie einzubauen.

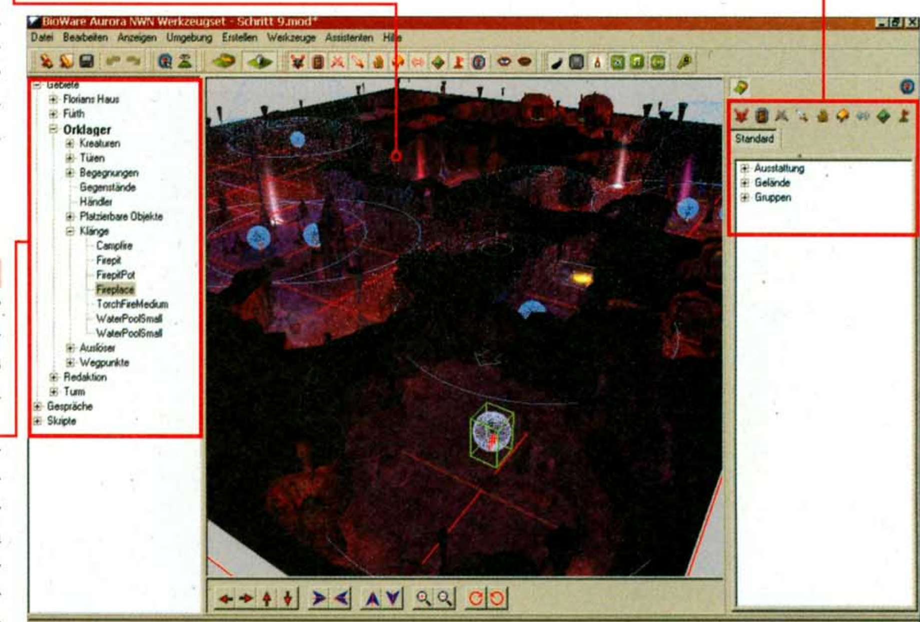
Das erste Modul (Modul: Schritt 1)

Der Gebiets-Assistent

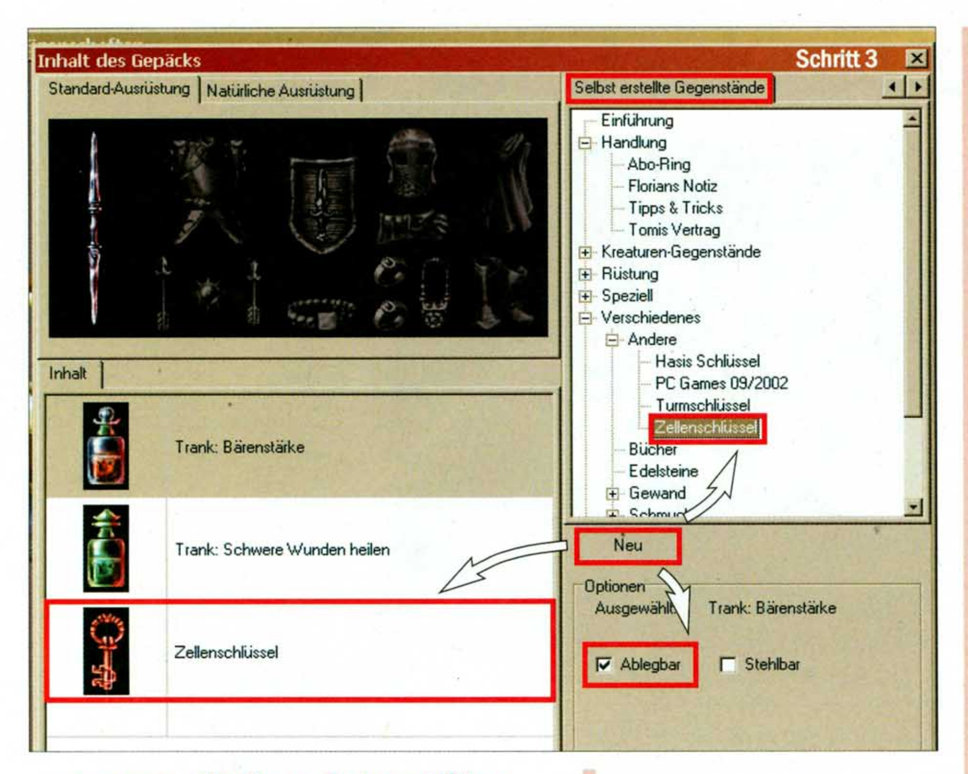
1. Als Erstes müssen Sie ein Gebiet erstellen. Arbeiten Sie anfangs mit übersichtlichen Größen. Zu große Gebiete kosten jede Menge Rechenpower. Unsere Stadt Fürth erstellen wir auf einem 8x8 Felder großen Gebiet.

2. Als Nächstes platzieren wir dort drei Gebäude, die später begehbar sein sollen. Dazu suchen wir mithilfe des Buttons „Gelände platzieren" aus dem Bereich „Gruppen" drei geeignete Objekte heraus.

3. Die Quest soll abends bei Sonnenuntergang beginnen. Mit einem Rechtsklick auf den Gebietsnamen können wir unter Eigenschaften die Option „Visuell" auswählen. Dort suchen wir uns den Eintrag „Außen Sonnenuntergang" heraus.



N



HANDWERKER Der neu erstellte Handlungsgegenstand taucht in der Liste auf und kann jetzt ins Gepäck der gewünschten Figur transferiert werden.

Weitere Schauplätze einrichten (Modul: Schritt 2)

Die Innenräume

Drei Gebäude sollen begehbar sein, daher müssen wir drei weitere Gebiete mithilfe des Assistenten erstellen. Wir nennen diese Gebiete „Redaktion", „Florians Haus" und „Turm". Das Gebiet „Turm" dient später als Portal, das zu unserem Dungeon führt. Den Dungeon erstellen wir ebenfalls mit dem Gebiets-Assistenten und nennen ihn Orklager. Öffnen Sie unser Modul „Schritt 2" und schauen Sie sich an, wie wir die einzelnen Räume (Gebiete) gestaltet haben.

Die Bühne mit Charakteren beleben (Modul: Schritt 3)

Die Figuren kommen ins Spiel

1. Benutzen Sie den Button „Kreaturen platzieren", um Ihre gewünschten Charaktere einzufügen. Gewöhnen Sie es sich dabei gleich an, immer eindeutige Namen zu vergeben, damit Sie es später leichter haben, wenn Sie Gespräche und Skripte erstellen.

2. Ihre Spielfigur soll später gleich zu Beginn auf zwei NPCs treffen, um erste Informationen zu erhalten. Daher haben wir im Gebiet „Fürth" in der Nähe des Startpunktes die Figuren Oliver und Margit platziert. Durch das Gespräch mit Oliver erhalten Sie einen Eintrag ins Journal, Margit wird den Händler darstellen, dazu aber später mehr.

Einzelne Monster/NPCs und deren Inventar

1. Wichtige Monster, die zum Beispiel einen questrelevanten Gegenstand bei sich tragen, sollten Sie einzeln platzieren. Diese lassen sich genau wie Ihre NPCs bearbeiten. Dazu öffnen Sie unser Modul „Schritt 3" und öffnen das Gebiet „Orklager".

2. Öffnen Sie nun die Kreatur „reniaR" und klicken Sie auf „Gepäck". Dort sehen Sie unter anderem den Zellenschlüssel. Diesen Schlüssel haben wir selbst erstellt. Gegenstände erstellen Sie mithilfe der Schaltfläche „Neu" im rechten Bildschirmteil des Gepäckbildschirms. Wichtig sind die Bezeichnungen in den Feldern „Kennzeichn." und „Vorlagen-ResRef". Vergeben Sie eine eindeutige Kennzeichnung, das Vorlagen-ResRef-Feld wird automatisch beschrieben. Diese Bezeichnungen benötigen Sie später, wenn Sie Skripte erstellen.

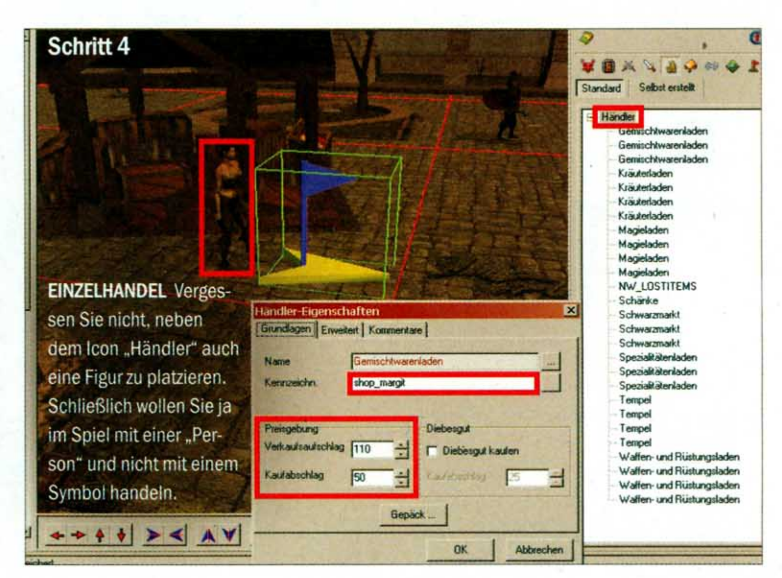
3. Wenn Ihr Gegenstand fertig ist, ziehen Sie ihn per Drag & Drop nach links in den Inhalt des Gepäcks. Wichtig ist, dass Sie für den Gegenstand ein Häkchen im Kästchen „Ablegbar" aktivieren. Nur so erscheint der Gegenstand beim Ableben des Monsters. Entsprechendes gilt für das Kästchen „Stehlbar".

4. Gegenstände, die sich nicht im Gepäck eines NPCs befinden müssen, können Sie auch mithilfe des Gegenstands-Assistenten erstellen. Beispielsweise erhält unsere Spielfigur im Gespräch mit der Figur Christian einen Schlüssel, um damit eine Tür öffnen zu können. Der Gegenstand wird per Skript in das Inventar der Spielfigur transferiert.

Händler einbauen (Modul: Schritt 4)

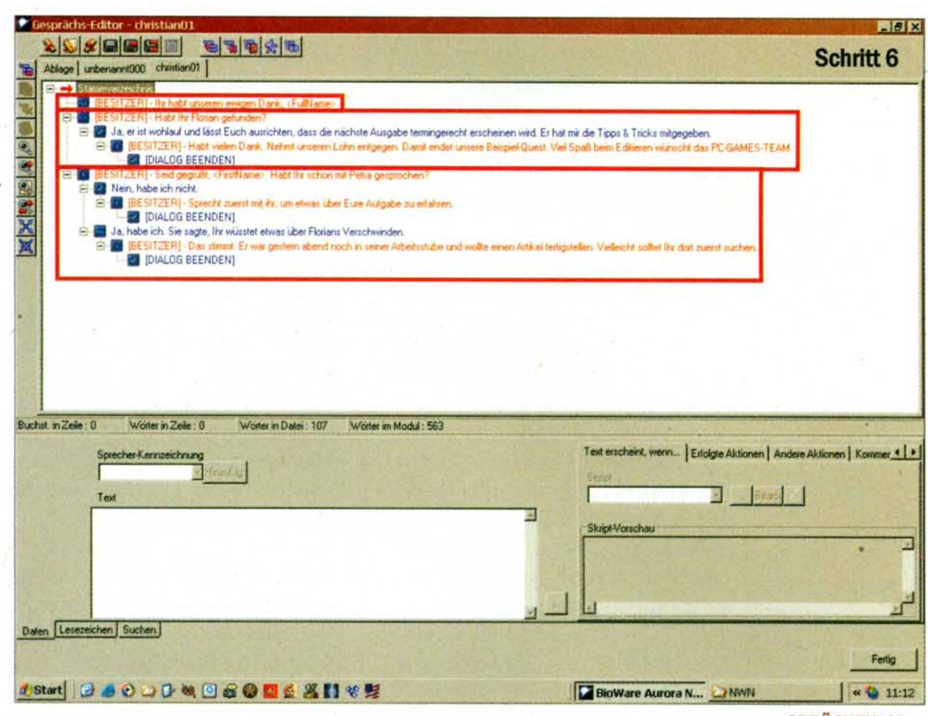
Wie wird aus einem NPC ein Händler?

Die Figur Margit kennen Sie schon aus Schritt 3. In der Werkzeugliste des Editors finden Sie den Button „Händler". Damit wird ein Händ-



EINZELHANDEL Vergessen Sie nicht, neben dem Icon „Händler" auch eine Figur zu platzieren. Schließlich wollen Sie ja im Spiel mit einer „Person" und nicht mit einem Symbol handeln.

ler-Icon platziert. Wir vergeben wieder eine eindeutige Kennzeichnung (im Beispiel shop_margit). Auf der Schaltfläche „Grundlagen" können Sie auch die Preispolitik des Händlers festlegen. Voreingestellt ist 150/35, das heißt, der Händler verlangt im Normalfall 150 % des Wertes für einen Gegenstand und bietet beim Ankauf nur 35 %. Die beiden Schaltflächen „Erweitert" und „Kommentare" können Sie erst einmal ignorieren.



Türen und Gebietsübergänge (Modul: Schritt 5)

Wie verbinde ich einzelne Gebiete miteinander?

1. Wenn Sie aufgepasst haben, werden Sie in den Modulen „Schritt 1" bis „Schritt 4" keine Türen entdeckt haben, nur schwarze Öffnungen an Hauseingängen oder Innenwänden. Um die Türen kümmern wir uns in diesem Abschnitt.

2. Zunächst setzen wir an allen dafür vorgesehenen Stellen Türen ein. Es gibt dafür einen eigenen Werkzeug-Button im Editor. Im Gebiet Fürth wollen wir drei Gebäude begehbar machen, dafür müssen wir so genannte Gebietsübergänge anlegen.

3. Schauen Sie sich in unserem Modul „Schritt 5", im Gebiet Fürth die Tür „dt_StadtzuKneipe" an (rechtsklicken und Eigenschaften wählen). Im Feld „Grundlagen" ist eine eindeutige Kennzeichnung vergeben. Jetzt dürfen Sie in unserem Modul selber tätig werden: Wählen Sie die Schaltfläche „Gebietsübergang" und klicken Sie dort auf „Gebietsübergang erstellen". Im nächsten Bildschirm wählen Sie unter „Zielgebiet" den Eintrag „Redaktion" aus. Bei Zielart muss „Tür" und bei Verbindungsart „Beide Richtungen" aktiviert sein. Der Editor zeigt die nun verfügbaren Türen an. In unserem Beispiel die Tür „KneipezuStadt". Wählen Sie diese Tür aus, klicken Sie auf „OK" und speichern Sie ab. Öffnen Sie nun das Gebiet „Redaktion" und schauen Sie sich den Gebietsübergangsbildschirm für die dortige Tür an – alle benötigten Felder sind schon ausgefüllt. Damit ist das Betreten und Verlassen des Redaktionsgebäudes möglich.

Wie verschließe ich Türen?

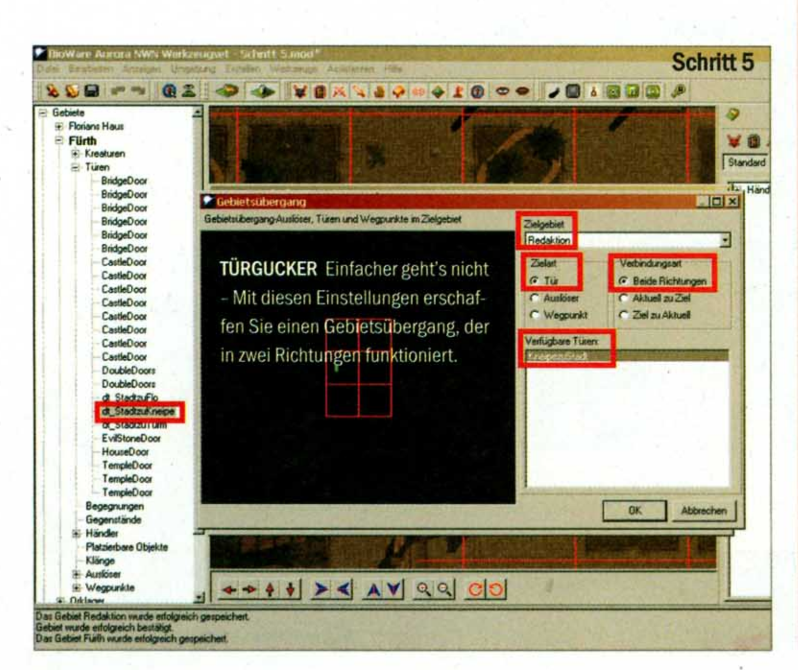
Schauen Sie sich im Gebiet „Fürth" die Eigenschaften der Tür „dt_StadtzuFlo" an. Wählen Sie die Schaltfläche „Schloss" aus. In den Kästchen „Verschlossen" und „Schlüssel zum Aufschließen oder Absperren benötigt" finden Sie Häkchen vor. In der Zeile „Schlüssel-Kennz." ist der benötigte Schlüssel angegeben, in diesem Fall „hasikey01" (Kennzeichnung des Gegenstandes).

Gebietsübergang mithilfe von Auslösern und Wegpunkten

1. In unserer Quest sollen auch Teleportfelder zum Einsatz kommen, die ebenfalls für Gebietsübergänge genutzt werden. Im Gebiet „Turm" platzieren wir dafür in der Mitte einen Auslöser (Gebietsübergang) mithilfe des entsprechenden Buttons aus der Werkzeugleiste. Wenn Sie sich die Eigenschaften des Auslösers anschauen, finden Sie wieder die Schaltfläche „Gebietsübergang", die genauso bedient wird wie bei den Türen. In unserem Fall soll der Teleport zu einer bestimmten Stelle im Orklager führen.

2. Öffnen Sie das Gebiet „Orklager". Dort haben wir einen Wegpunkt mit der Kennzeichnung „orklager_start" platziert. Wenn

SPRÜCHEKLOPFER Der Dialog im unteren Rahmen ist von Anfang an verfügbar. Ist die Quest später erfüllt, wird der Block im mittleren Rahmen aktiviert. Zum Schluss gibt die Figur nur noch die Zeile im oberen Rahmen wieder.



TÜRGUCKER Einfacher geht's nicht – Mit diesen Einstellungen erschaffen Sie einen Gebietsübergang, der in zwei Richtungen funktioniert.

Sie nun den Gebietsübergang im Turm editieren, können Sie den Wegpunkt als Ziel auswählen.

Die Figuren lernen sprechen (Modul: Schritt 6)

Was muss ich über den Aufbau der Dialoge wissen?

Jedes Gespräch wird in einem Dialogbaum als Datei angelegt. Das Werkzeug dafür ist der Gesprächs-Editor. Der [Besitzer], rot dargestellt, ist der NPC, der angesprochen wird. Die Zeilen für den SC sind blau dargestellt. Wenn Sie sich mehrere Dialogoptionen offen halten möchten, müssen Sie zuerst die Sätze eingeben, die von bestimmten Faktoren abhängig sind. Ganz wichtig: Den Gesprächsblock, der als Erstes zur Verfügung stehen soll, schreiben Sie als Letztes.

Wie bestimme ich die Faktoren für die Dialogoptionen?

Wenn Sie einen Texteintrag geschrieben haben, können Sie auf der Schaltfläche „Text erscheint, wenn ..." unten rechts ein Skript bestimmen. Wie das im Einzelnen funktioniert, erfahren Sie im Abschnitt „Skripten". Bleibt dieses Feld leer, ist der entsprechende Dialog von Anfang an verfügbar. Schauen Sie sich in Ruhe unsere editierten Dialoge im Modul „Schritt 6" an, um ein Gefühl dafür zu bekommen, wie die Gespräche aufgebaut sind.

Welche Dialogoptionen gibt es noch?

1. Die beiden Schaltflächen „Erfolgte Aktionen" und „Andere Aktionen" geben Ihnen viel Spielraum, um ein Abenteuer lebendiger zu gestalten. „Erfolgte Aktionen" sind in der Regel Skripte, die bestimmte Spielelemente aktivieren. Das kann das Übergeben eines Gegenstandes an den SC oder eine neue Dialogoption sein. Näheres dazu erfahren Sie im Abschnitt „Skripten".

2. Auf der Schaltfläche „Andere Aktionen" legen Sie bestimmte Animationen für die jeweiligen Gesprächsteilnehmer fest. Soll das Tagebuch bei bestimmten Dialogen aktualisiert werden, stellen Sie das ebenfalls auf dieser Schaltfläche unter der Option „Tagebuch" ein.

Die Handlung nimmt Gestalt an (Modul: Schritt 7)

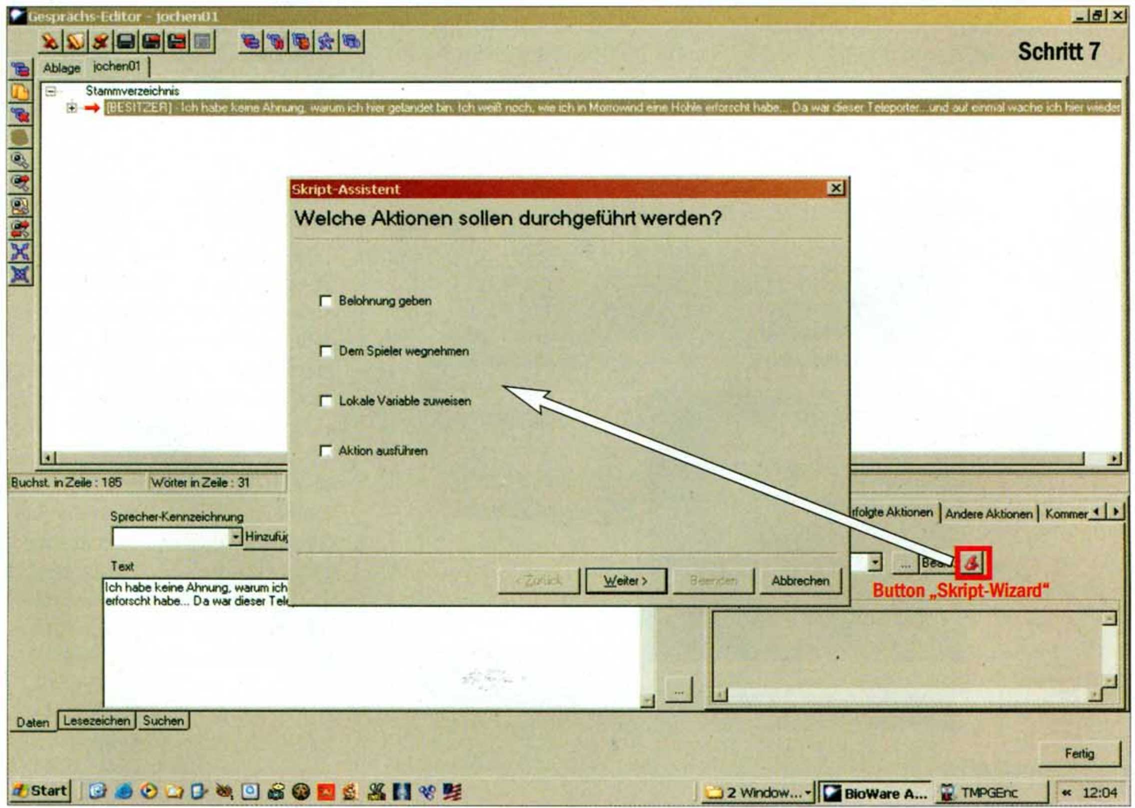
Wie erstelle ich das Tagebuch?

Wählen Sie aus der Befehlsleiste die Schaltfläche „Werkzeuge" aus. Dort finden Sie den Tagebuch-Editor. Er ist genauso aufgebaut wie der Gesprächs-Editor und wird genauso bedient. In unserem Tagebuch gibt es drei Kapitel: Begrüßung, Der verschollene Redakteur und Spielbeginn. Ein Tagebucheintrag wird im Spiel als „Erledigte Quest" verzeichnet, wenn die entsprechende Zeile ein Häkchen im Kästchen „Kategorie fertigst." enthält.

Wie wird das Tagebuch im Spiel aktualisiert?

1. Bleiben wir bei unserem Beispiel. Der Eintrag „Begrüßung" soll sofort nach dem Laden des Levels erscheinen. Dafür benutzen wir einen Auslöser, den wir direkt am Startpunkt platzieren. Im Beispiel können Sie das im Gebiet „Fürth" nachvollziehen. Der Auslöser ist mit einem Skript (journal01) versehen, welches das Tagebuch aktualisiert.

2. Im Laufe des Spiels kommen neue Einträge hinzu, wenn bestimmte Dialoge geführt werden. Öffnen Sie zum Beispiel die Gesprächsdatei „petra01". Schauen Sie sich die Zeile „Die PCG ist ohne Tipps & Tricks ..." an und wählen Sie die Schaltfläche „Andere Aktionen". Dort ist festgelegt, dass mit diesem Gesprächsteil im



ZAUBERHAFT Unterschätzen Sie nicht die Funktion des unscheinbaren „Zauberhut"-Buttons . Der Skript-Assistent erledigt mit wenigen Klicks das Erstellen der wichtigsten Skriptfunktionen.

Skripts im **PCG-Modul**

Öffnen Sie unser fertiges Modul „PCG_Quest". Dort können Sie sich genau ansehen, wie die hier erwähnten Skripts beschaffen sind.

Legende:
- ● Skriptname
- ● Wirkung im Modul
- ● Eingesetzt in ...

at_destroy_tipps
- Entfernt einen Gegenstand aus dem Gepäck des Spielers. Simuliert die Übergabe der Tipps an die Figur Christian am Ende der Quest.
- Wird im Gesprächs-Editor als „Erfolgte Aktion" eingesetzt.

at_giveitem_001
- Beim Gespräch mit der Figur Christian erhält der SC einen Schlüssel ins Inventar.
- Wird im Gesprächs-Editor als „Erfolgte Aktion" eingesetzt.

christian002
- Überprüft anhand einer lokalen Variablen (nPetraTalked), ob der SC schon mit der Figur Petra gesprochen hat.
- Wird im Gesprächs-Editor in der Schaltfläche „Text erscheint, wenn ..." eingesetzt.

close_door01
- Alle Türen, die geöffnet werden, fallen nach zehn Sekunden wieder automatisch zu.
- Wird bei der jeweiligen Tür unter „Eigenschaften" in der Schaltfläche „Skripte" in der Zeile „OnOpen" eingetragen.

ende01
- Macht im Gespräch mit der Figur Christian eine neue Dialog-Option verfügbar.
- Wird im Gesprächs-Editor als „Erfolgte Aktion" eingesetzt.

journal01
- Aktiviert bei Spielstart den ersten Tagebucheintrag, sobald die Spielerfigur erscheint.
- Wird im Gebiet „Fürth" bei den Eigenschaften im Auslöser „Generic Trigger" in der Schaltfläche „Skripte" in der Zeile „OnHeartbeat" eingesetzt.

nw_d2_walkways
- Lässt die NPCs Thomas und Christian eine Wegpunktroute wieder aufnehmen.
- Wird im Gesprächs-Editor, Schaltfläche „Aktuelle Datei", in der Zeile unter „Normal" und „Abgebrochen" eingesetzt.

open_shop01
- Macht aus dem platzierten Händler-Icon ein im Spiel voll funktionierendes Geschäft, wenn ein bestimmter Dialog mit der Händlerfigur geführt wird.
- 1. Wird in der Schaltfläche „Erweitert" des Händler-Icons „shop_margit" eingesetzt.
- 2. Wird im Gesprächs-Editor als „Erfolgte Aktion" eingesetzt.

petra002
- Setzt eine lokale Variable (nPetraTalked), wenn die Spielfigur mit dem NPC Petra gesprochen hat. Diese Variable kann von anderen Skripts abgefragt werden, um weitere Skripts zu aktivieren.
- Wird im Gesprächs-Editor als „Erfolgte Aktion" eingesetzt.

random01
- Veranlasst die entsprechende Figur, zufällig im Spielgebiet umherzuwandern.
- Wird in den Eigenschaften von Kreaturen in der Schaltfläche „Skripte" in der Zeile „OnHeartbeat" oder „OnSpawn" eingesetzt.

skeleton
- Lässt bei einem platzierten Objekt (Schädelhaufen) Monster „auferstehen".
- Wird bei dem entsprechenden platzierbaren Objekt unter „Eigenschaften", Schaltfläche „Skripte", in der Zeile „OnHeartbeat" eingesetzt.

sw_join
- Macht im Spiel aus dem NPC Stefan Weiß einen Gefolgsmann.
- Wird im Gesprächs-Editor als „Erfolgte Aktion" eingesetzt.

Tagebuch eine Aktualisierung vorgenommen wird. In diesem Fall bekommt der Spieler den ersten Eintrag zur Quest „Der verschollene Redakteur".

Wegpunkte als Kartennotizen

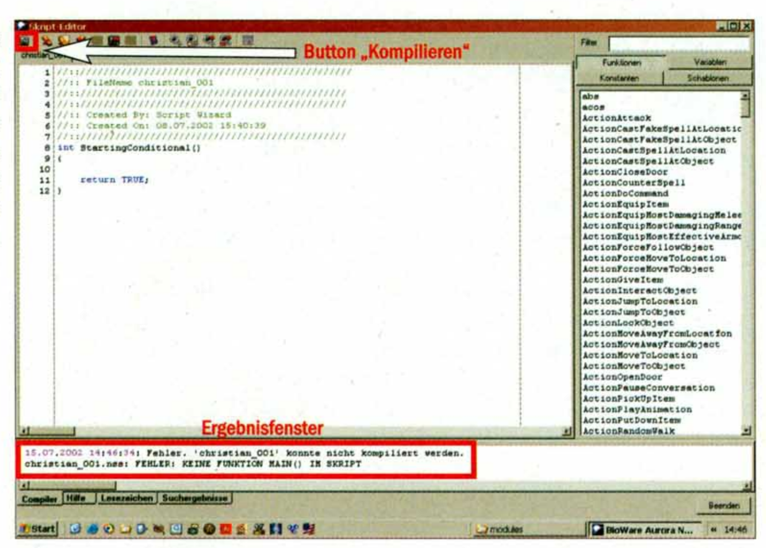
Sie können einen Wegpunkt als Kartennotiz platzieren, um damit Informationen auf der Mini-Map sichtbar zu machen. Schauen Sie die Eigenschaften des Wegpunktes „NW_MAPNOTE001" in unserem Beispiel an. Wählen Sie die Schaltfläche „Erweitert" aus. Dort tragen Sie die gewünschte Notiz ein. Sie können die Notiz mit einem Häkchen im Kästchen „Kartennotiz aktiviert" von Anfang an sichtbar machen. Soll eine Notiz erst zu einem späteren Zeitpunkt sichtbar werden, müssen Sie das Feld leer lassen und bei dem gewünschten Ereignis ein entsprechendes Skript aktivieren.

Festlegen von Patrouillenwegen

1. Eine Szenerie wirkt gleich viel lebendiger, wenn NPCs oder Monster nicht nur fest an einem Platz stehen bleiben, sondern umherlaufen. Auch dafür können Sie Wegpunkte einsetzen und damit eine richtige Route festlegen. In unserem Beispiel finden Sie für die Figur „Bettler" (cit01) vier Wegpunkte vor (WP_cit01_01 bis WP_cit01_04). In der jeweiligen Kennzeichnungszeile des Wegpunktes taucht die Kennzeichnung des NPCs auf. Das Programm ordnet im Spiel dementsprechend die vier Wegpunkte dem Bettler zu, der diese dann abläuft.

2. Wenn die NPCs keine feste Route ablaufen sollen, können Sie ein einfaches Skript benutzen, das die Figur zufällig in einem Gebiet umherlaufen lässt.

3. Wenn Sie ein Gespräch mit einem NPC, der einer Route folgt, beendet haben, bleibt die Figur in der Regel stehen. Soll die Route nach dem Gespräch wieder aufgenommen werden, müssen Sie in der Schaltfläche „Aktuelle Datei" ein Skript dafür aktivieren.



ERWISCHT Dank der abgeschalteten Automatik-Funktion spüren wir beim Kompilieren dieses Skripts einen Fehler auf und können ihn beheben.

Skripts

Wie binde ich Skripts ein?

1. Wenn Sie die Tipps bis hierher aufmerksam gelesen haben, ist Ihnen immer wieder der Begriff „Skript" aufgefallen. Mithilfe von Skripts werden bestimmte Vorgänge im Spiel in Form von Variablen abgefragt, Aktionen ausgelöst, Aktualisierungen vorgenommen usw. Durch die Skripts wird das Modul eigentlich erst zum richtigen Spiel. In vielen Fällen müssen Sie nicht unbedingt eigene Skripts schreiben, sondern können auf den Skript-Assistenten zurückgreifen, der Ihnen zum Beispiel im Gesprächs-Editor zur Verfügung steht. Soll bei einem bestimmten Satz dem Spieler ein Gegenstand gegeben werden, aktivieren Sie den Button „Skript-Assistent" und wählen dann „Belohnung geben" aus. Wenn Sie fertig sind, geben Sie dem Skript einen eindeutigen Namen und speichern das Ganze ab.

2. Vergessen Sie nicht, Ihre Skripte vom Editor überprüfen (kompilieren) zu lassen. Die voreingestellte Option „Skripts beim Speichern automatisch kompilieren" sollten Sie besser deaktivieren, da sonst beim Speichern eines Skripts automatisch das Ergebnisfenster nach dem Kompilieren geschlossen wird. Haben Sie diese Option abgeschaltet und wählen dann „Speichern und Kompilieren", können Sie in Ruhe das Ergebnis einsehen und so eventuelle Fehler aufspüren.

3. Der Editor kann auch auf alle für das Hauptspiel bestehende Skripts zugreifen, auch davon können Sie einige einfach für Ihre eigenen Module benutzen.

In unserem Extrakasten „Skripts im PCG-Modul" finden Sie die wichtigsten Skripts erklärt. Diese stellen zwar nur einen winzigen Teil der verfügbaren Skripts dar, reichen aber aus, um ein ordentliches Abenteuer zu erstellen.

Optischer Feinschliff (Modul: Schritt 8)

Platzierbare Objekte einsetzen

Erst wenn die Handlung stimmt, die Gespräche fehlerfrei verlaufen und Sie erste Probespiele mit Ihrem Modul absolviert haben, können Sie sich der optischen Verschönerung widmen. Überladen Sie dabei Ihre Gebiete nicht zu sehr. Beachten Sie, dass für platzierbare Objekte ebenfalls Skripts eingebunden werden können, die für Überraschungen sorgen können. In unserem Beispiel „erwachen" einige Untote, wenn sich die Spielfigur dem Objekt „Schädelhaufen" nähert. Genauso können Sie zum Beispiel festlegen, dass Monster aus einem Sarg entsteigen, wenn er geöffnet wird.

Akustischer Feinschliff (Modul: Schritt 9)

Wofür sind die Klangobjekte?

Mithilfe verschiedener Klangobjekte können Sie Ihrem Modul noch mehr Atmosphäre verpassen. Platzieren Sie die Objekte immer zentral über dem gewünschten Objekt, damit eine möglichst realistische Akustik zustande kommt.

Fertigstellen des Moduls (Modul: Schritt 10)

Woher weiß ich, ob mein Modul Fehler hat?

1. Wenn Ihr Modul fertig gestellt ist, wählen Sie aus der Werkzeugleiste die Schaltfläche „Erstellen" aus. Überprüfen Sie hier Ihre Gebiete mit der Option „Gebiet bestätigen". Damit können Sie zum Beispiel falsch platzierte Objekte oder Figuren ausfindig machen.

2. Wenn alle Gebiete erfolgreich bestätigt worden sind, klicken Sie auf „Modul erstellen". Aktivieren Sie dabei auch das Kästchen „Nicht verwendet", um so nicht benutzte Skripts usw. aufzuspüren.

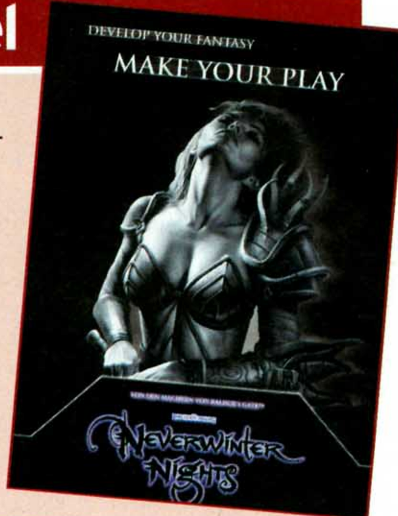
3. Achten Sie auf das Ergebnisfenster, wenn Sie dort „Es wurden keine Fehler gefunden" lesen, haben Sie es geschafft. Das Modul sollte einwandfrei funktionieren. Spielen Sie dann Ihr Modul einige Male zur Probe, um Schwierigkeit und Balancing zu überprüfen.

STEFAN WEISS

Gewinnspiel

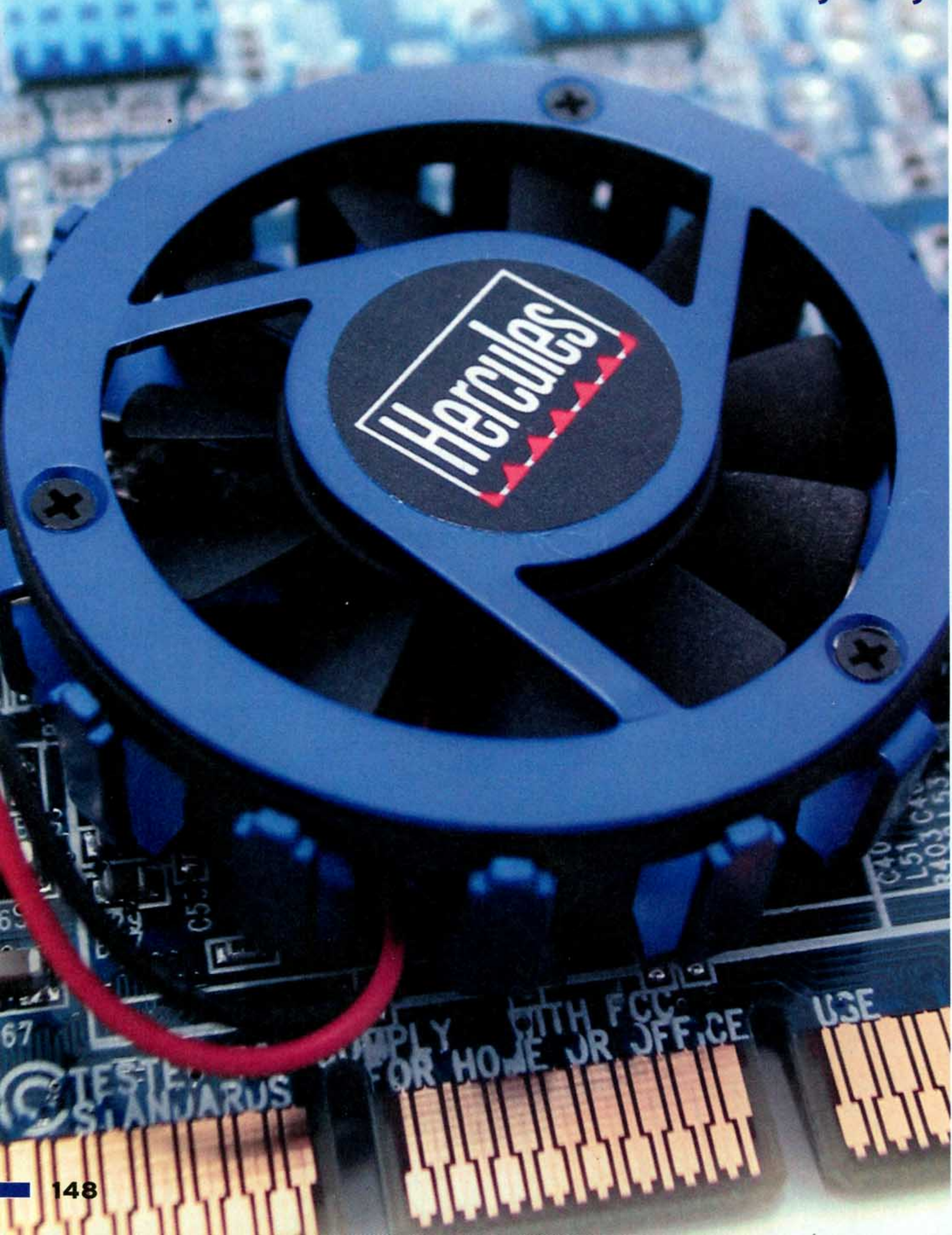
Haben Sie jetzt Lust, selbst Module zu erstellen? Wir wollen wissen, welche Ideen Sie haben. Schicken Sie uns Ihre selbst erstellten Module. Wir prämieren das beste mit einem großen PC-GAMES-Spielepaket.

Wohin Sie Ihr Modul schicken können, entnehmen Sie bitte den Einsendehinweisen auf S. 126.



Die neue R-Klasse

Viele Gerüchte rankten sich um Atis neue Grafikchips, aber jetzt ist es raus: **Radeon 9000 und Radeon 9700 setzen Nvidia unter Zugzwang.**



Schon seit Februar 2000 entwickeln die Mitarbeiter der Firma ArtX im kalifornischen Silicon Valley 3D-Grafikchips unter der weiß-roten Flagge von Ati. Ihr erstes Produkt war der Grafikchip für Nintendos aktuelle GameCube-Spielekonsole. Jetzt präsentiert Ati mit dem Radeon 9700 einen ArtX-Grafikchip, der den Geforce4-Platinen das Leben schwer machen will.

Der Radeon 9700 (ehemaliger Codename: R300) ist komplett zur Spieleschnittstelle DirectX 9 kompatibel. Die wird vermutlich erst im Oktober auf der Microsoft-Webseite zum Download angeboten, entsprechende Spiele lassen noch lange auf sich warten. Der Radeon 9700 ist kompatibel zu älteren DirectX-Versionen und besitzt vier gleichzeitig arbeitende, programmierbare Vertex-Shader-Einheiten der Version 2.0.

Aber wo genau liegen die Unterschiede zum Vorgänger, dem Radeon 8500? Der Radeon 9700 besitzt acht statt nur vier so genannter Pixel-Pipelines. Diese sind dafür zuständig, Dreiecke mit Texturen zu versehen. Die 3D-Geschwindigkeit verdoppelt sich dadurch aber nicht, denn statt ursprünglich zwei Texturen pro Pipeline kann der Radeon 9700 in einem Takt nur noch eine Textur bearbeiten. Gleichzeitig setzt der Chip aber die „Loopback"-Funktion ein, um mehr 3D-Performance zu erreichen. Ohne einmal in den vergleichsweise langsamen Bildspeicher schreiben zu müssen, kann der Radeon 9700 durch diese Schleifenfunktion 16 Texturen nacheinander durch eine Pipeline schicken. Beim Radeon 8500 waren bisher nur 6 Loopbacks pro Pipeline möglich. John Carmack von Id Software hat für die **Doom 3**-Präsentation auf der E3-Spielemesse den Radeon 9700 ausgewählt. Auf die Frage von PC Games nach Gründen antwortete uns Carmack: „Das ist einfach – weil sie wesentlich schneller ist als eine Geforce4." Besonders bemerkenswert ist die verbesserte interne Berechnung von Shader-Befehlen. Dank 128-Bit-Fließkommagenauigkeit treten kaum noch Rundungsfehler und damit auch keine Grafikfehler mehr auf. Was heißt das für PC-Spiele? Komplizierte Umgebungs-Spiegelungen wie beispielsweise auf Autos oder Wasseroberflächen und auch dynamisch eingefärbte Umgebungen werden in Zukunft ohne Darstellungsfehler berechnet. Die Pixel Shader setzt Ati auch im 2D-Bereich als so genannte „Video Shader" ein, um Video-Darstellungen

(zum Beispiel DVD-Filme) nachträglich aufzuwerten. Bei der Anbindung des Chips an den Grafikspeicher verwendet der Radeon 9700 eine 256-Bit-Datenleitung.

Als Chip- und Speichertakt sind zurzeit ungefähr 325 MHz Speichertakt geplant, allerdings kann es hier auch kurzfristige Änderungen geben. Beim Grafikspeicher setzt man auf DDR-SDRAM in der viereckigen BGA-Verpackung (3 ns oder besser). Die damit erreichbare Speicherbandbreite von 20 GByte/s setzt die Messlatte für High-End-Grafik noch mal etwas höher. Der Parhelia-512 liegt mit 17,2 Gbyte/s zwar nah dran, besitzt allerdings keine der Einspartechniken wie Tiefenspeicherkompression oder vorgezogene Tiefentests. Das verschafft Ati einen zusätzlichen Performance-Vorteil.

Displacement Mapping, so nennt sich die neue Technik, mit der der Grafikchip die Geometrie eines Dreiecks verändern kann. Dazu ist lediglich eine Graustufen-Textur nötig, anhand derer der Radeon-9700-Chip das Dreieck geometrisch verändert. Die DirectX-9-Technik spart Speicherbandbreite und ermöglicht es trotzdem, detailreiche Objekte und Landschaften zu erzeugen.

Der Radeon 9700 ist der technisch fortschrittlichste 3D-Grafikchip für PC-Spieler. Seine vielen Features führen allerdings dazu, dass der Chip mit 107 Millionen Transistoren zum richtigen Strom-Schlucker wird. Wie 3dfx bei der Voodoo5 5500 besitzen Radeon-9700-Grafikkarten eine separate Stromversorgung. Auf den Boards befindet sich ein vierpoliger Stecker, der mit der Stromleitung des Diskettenlaufwerks verbunden wird. Ein entsprechendes Adapterkabel soll den Karten übrigens beiliegen. Die zusätzliche Stromleitung wird übrigens erst im 3D-Modus angezapft, im regulären 2D-Betrieb von Windows funktionieren die Platinen auch ohne.

Erste Grafikkarten mit dem Radeon 9700 sollen bereits im nächsten Monat in den Handel kommen. Später in diesem Jahr erscheint dann eine abgespeckte Variante des 9700er-Chips mit dem Namen Radeon 9500.

In diesem Monat bringt Ati aber auch zwei Einsteiger-Grafikchips auf den Markt, die zwar nicht so leistungsfähig, dafür recht günstig sind. Der Radeon 9000 und der Radeon 9000 Pro basieren auf dem Radeon 8500 und sind komplett zu DirectX 8 kompatibel. Ati verwendet allerdings nicht wie bei der 8500 zwei, sondern nur eine Textureinheit pro Pixel-Pipeline. Auch hier kommt dann die bereits erwähnte Schleifenfunktion (Loopback) zum Einsatz, um die berechneten Ergebnisse direkt im Chip weiterverwenden zu können. Die Hardware-Beschleunigung von Truform wurde durch eine sehr langsame Software-Emulation (8 Bilder pro Sekunde, Radeon 9000 Pro) ersetzt, dafür fanden aber der TV-Encoder und der zweite RAMDAC für den Mehrbildschirmbetrieb den Weg auf das Silizium.

BERND HOLTMANN



AUFWENDIG Die Haare und die Hautoberfläche sind dank Pixel-Shader 2.0 auf dem Radeon 9700 entstanden.

RADEON 9700 Dank DirectX 9 sehen die Spiegelungen auf dem Auto perspektivisch korrekt aus.

Radeon 9000 **getestet**

Wir haben zwei Spiele-Benchmarks bemüht, um herauszufinden, wie schnell die neuen Einsteiger-Platinen von Ati wirklich sind.

Unreal-Performance-Test 9.18/Warcraft III 1.01

Auflösung: 1.024 x768 – Farbtiefe: 32 Bit (FPS)

Grafikkarte	Unreal PT 9.18	Warcraft 3
Geforce4 Ti-4600	45	72
Geforce4 Ti-4200/64 MByte	43	67
Radeon 8500	33	49
Geforce3 Ti-200/64 MByte	32	48
Radeon 9000 Pro	31	48
Radeon 8500/LE	28	45
Radeon 9000	25	42
Radeon 7500	26	36
Geforce2 Pro	20	35
Geforce4 MX-440	20	33
Geforce2 MX-400	13	19

Fazit: Die Radeon 9000 Pro ist in beiden Benchmarks fast genauso schnell wie eine Geforce3 Ti-200. Im **UPT** liefert die Radeon 9000 zwar keine berauschenden Werte, dafür allerdings DirectX-8-Grafikeffekte.

Einstellungen: Athlon XP 2000+, Epox 8KHA+, 512 MB DDR-RAM (CAS 2.5), Windows 98 Zweite Ausgabe, DirectX 8.1b, VIA 4in1 4.40, Detonator 29.42, Ati-Treiber 7.73 **Legende:** Unreal PT 9.18 | Warcraft 3

Aktuelle Grafikchips im Technik-Vergleich

Was verbirgt sich hinter den neuen Radeon-Grafikchips genau? Wir werfen einen Blick auf Taktung und Technik.

	Radeon 8500	Geforce4 Ti-4600	Parhelia	Radeon 9000 Pro	Radeon 9700 (R300)
Chiptakt/Speichertakt	275/275	300/330	220/275	275/275	325/325*
Pixel-Shader	1.4	1.3	1.3	1.4	2.0
Vertex-Shader-Version	1.1	1.1	2.0	1.1	2.0
Pixelfüllrate (Gpix/s)	2,2	2,4	3,52	1,1	2,6*
Transistoren (Mio.)	60	63	80	60	107

*Finale Werte stehen noch nicht fest.

KOMPATIBEL Der Clawhammer ist die erste 64-Bit-CPU nicht nur für Desktop-PCs und unterstützt alle bisher üblichen 32-Bit-Programme.

Doppelt hält besser

Die Karten im Leistungspoker um die schnellste CPU werden Ende des Jahres neu gemischt, denn AMDs erster 64-Bit-Prozessor für den Hausgebrauch ist im Anmarsch.

Mainboard- und Chipsatzhersteller werkeln momentan fleißig an neuen Produkten für AMDs ersten 64-Bit-Prozessor. Diese technische Revolution blieb bisher nur teuren Servern und Workstations vorbehalten. Das Besondere am so genannten Clawhammer: Seine 64-Bit-Architektur unterstützt auch 32-Bit-Software wie Windows 9x/Me/XP und alle Spiele. Außerdem erhöht sich die Größe des verwaltbaren Hauptspeichers um ein Vielfaches. Bisher lag die maximal adressierbare Speichermenge bei nur 4 GByte – für den Server-Einsatz mittlerweile viel zu wenig. Einen besonderen Performance-Kick bekommt der Clawhammer durch den bereits eingebauten Speicher-Controller, denn der macht die so genannte Northbridge auf dem Mainboard überflüssig. Ein Nachteil: Lösungen mit zwei Speicherkanälen (Nvidia Nforce) lassen Clawhammer-Systeme wegen des integrierten Speicher-Controllers vermutlich nicht mehr zu.

Andere Modifikationen, wie beispielsweise die Multimedia-Erweiterung SSE2, sorgen über Zusatzbefehle für eine schnellere Verarbeitung dafür optimierter Spiele. Für die 3D-Leistung ist SSE2 ein zusätzliches Performance-Triebwerk. In **Black & White** sorgt SSE2 zum Beispiel dafür, dass alle Grafikdetails auch bei großer Entfernung noch dargestellt werden. Ob Software nun für eine 16-, 32- oder 64-Bit-CPU geschrieben wurde, ist dem Clawhammer egal, denn er unterstützt alle Modi von Haus aus. Schon bei üblicher 32-Bit-Software rechnet er laut AMD-Pressesprecher Jan Gütter mit bis zu 25 Prozent schneller als ein gleich getakteter AthlonXP (32 Bit). Voll auf 64 Bit ausgelegte Programme sollen noch einen weiteren Leistungsschub bringen.

Auf der Computermesse Computex in Taiwan zeigten mehrere Mainboard-Hersteller im Juni zum ersten Mal Prototypen ihrer Clawhammer-Mainboards. Die meisten Chipsatzhersteller werden ihre Platinen wohl mit einem Onboard-Grafikchip veredeln. Neben VIA, Ati, Nvidia und Sis arbeitet übrigens auch AMD an Chipsätzen für den Clawhammer. Mainboards und Prozessoren werden vermutlich zum Jahreswechsel angeboten.

BERND HOLTMANN

So sehen sie aus!

Auf der Computex in Taipeh zeigte VIA einen Mainboard-Prototypen für AMDs ersten 64-Bit-Prozessor Clawhammer.



Der K8HTA-Chipsatz von VIA ist bereits sehr ausgereift. Auf der Computex zeigte der Hersteller bereits ein Mainboard mit dem K8-Chipsatz. Er unterstützt AGP 8X und stellt der AGP-Grafikkarte somit die enorme Bandbreite von 2.133 MByte pro Sekunde zur Verfügung. Das sollte die Performance in besonders aufwendigen 3D-Spielen etwas verbessern. Als Southbridge setzt VIA den 8235-Chip ein. Er unterstützt Sechskanal-Sound, den bisherigen Festplattenstandard DMA/133, den zukünftigen Festplattenstandard Serial-ATA, sechs USB-2.0-Ports, LAN onboard und kommt ohne Serial-ATA-Fähigkeit bereits auf einigen KT333-Mainboards zum Einsatz.

Wer ist wer bei AMD?

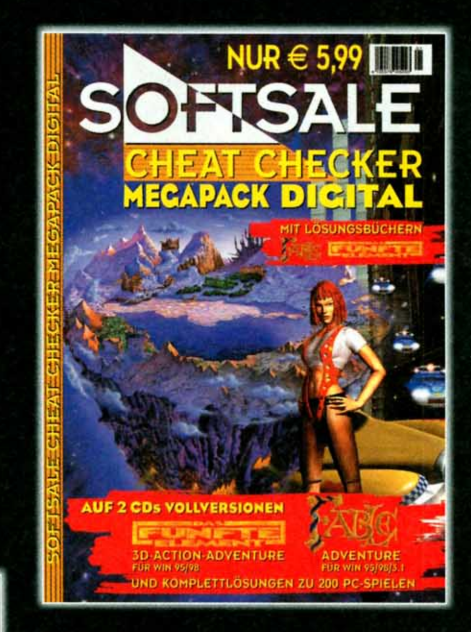
Codenamen für Hauptprozessoren haben sich mittlerweile schon fast eingebürgert. Hier die wichtigsten aus dem Hause AMD.

Name:	Beschreibung:
Hammer	Codename für AMDs zukünftige 64-Bit-Prozessorfamilie
Clawhammer	Zukünftige 64-Bit-CPU für Desktop-PCs und kleine Server/Workstations
Sledgehammer	Zukünftige 64-Bit-CPU für Server und Workstations; offizieller Name: Opteron
Palomino	Erster AthlonXP-Kern; basiert auf dem Ur-Athlon
Thoroughbred	Weiterentwicklung des Palomino-Kerns; eingesetzt ab AthlonXP 2.200+ (siehe Test auf Seite 172).
T-Bred	Abkürzung für den AthlonXP mit Thoroughbred-Chipkern
Thunderbird	Athlon mit Thunderbird-Kern, auch T-Bird abgekürzt
Barton	Zukünftiger AthlonXP-Kern; basiert auf Thoroughbred-Kern, aber mit 512 statt 256 KByte Level2-Cache.

MOGELN BIS DER ARZT KOMMT!



SOFTSALE CHEAT CHECKER
NR. 5/2002
ÜBER 11000 TIPS,
TRICKS UND CHEATS
ZU 888 PC-SPIELEN
€ 3,99



SOFTSALE CHEAT CHECKER
MEGAPACK DIGITAL
ZWEI LÖSUNGSBÜCHER
UND AUF ZWEI CDs:
VOLLVERSIONEN
DAS FÜNFTE ELEMENT & FABLE.
IM ZEITSCHRIFTENHANDEL
VERGRIFFEN, BEI UNS
NOCH LIEFERBAR.
€ 5,99

SOFTSALE
CHEAT CHECKER
DIGITAL
VOLLVERSION PLUS LÖSUNGSBUCH
JAGGED ALLIANCE 2
KOMPLETT IN DEUTSCH

SOFTSALE CHEAT CHECKER
DIGITAL NR. 2/2002
VOLLVERSION PLUS
LÖSUNGSBUCH
JAGGED ALLIANCE 2
IM ZEITSCHRIFTENHANDEL
VERGRIFFEN, BEI UNS
NOCH LIEFERBAR.
€ 7,99

Portokosten bei NACHNAHME:
3,02 € + 1,53 € NN-Gebühr.

SOFTSALE LAU UND ZIELKE GMBH, SCHLOSSPLATZ 19, 31582 NIENBURG, TEL. 05021/910416
ONLINE-SHOP: WWW.SOFTSALE.DE

Der 128-MB-Speicher-Bluff

Brauche ich 128 MB?

Immer mehr Grafikkarten mit 128 MByte Speicher erscheinen – aber welche sind gut?

Aktuelle 128-MByte-Versionen sind sehr teuer, aber oft nur unwesentlich schneller. Vom Preis-Leistungs-Standpunkt aus ist der höhere Preis also nicht gerechtfertigt. Niedrigere Taktfrequenzen und schlechterer Speicher lassen den vermeintlichen Leistungszuwachs durch 128 MByte einfach verpuffen. Der langsamere Speicher führt auch zu schlechteren Übertaktungsergebnissen. Aber es ist Rettung in Sicht: Hercules will demnächst beispielsweise eine Radeon 8500 mit 128 MByte und der Taktfrequenz der 64-MByte-Version auf den Markt bringen. Bis dahin rät PC Games: Misstrauen Sie 128-MByte-Karten und vergleichen Sie vor dem Kauf die Taktfrequenzen der Karte mit denen in unserem Einkaufsführer. Sind diese niedriger, sollten Sie eher zu einer 64-MByte-Karte mit gleichem Chip greifen.

Was ist wichtiger, Megabyte oder Megahertz? Wir haben **Grafikkarten mit 128 MByte getestet und ziehen ein kritisches Fazit.**

Radeon 8500 und Geforce4 Ti-4200 sind die momentan günstigsten Grafikkarten mit direkter Unterstützung für DirectX 8. In den letzten zwei Monaten entwickelten aber immer mehr Grafikkartenhersteller auch Platinen mit 128 anstatt der üblichen 64 MByte Grafikspeicher. Der teilweise erheblich höhere Preis lässt zwar vermuten, dass die 3D-Leistung mit der Speichermenge ansteigt, doch tatsächlich fällt die 3D-Leistung im Vergleich oft nur mager aus.

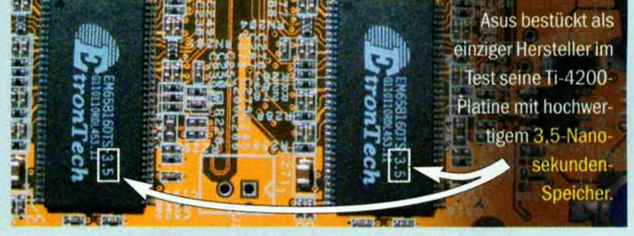
Ein Beispiel: Die Tornado G4 Ti-4200 mit 128 MByte gleicht der mit 64 MByte (siehe PC Games 08/2002, Seite 171) bis auf den Speicher. Die 128 MByte DDR-RAM sind ebenfalls mit einer Latenzzeit von 4 Nanosekunden spezifiziert, werden aber langsamer angesprochen. Der Vorteil der Speicherverdoppelung verpufft hier also einfach.

Von Gainward kommt die Ultra/650 XP Golden Sample, die zwar auch 128 MByte DDR-RAM besitzt, aber zusätzlich einen speziellen Übertaktungsmodus bietet. Ist der so genannte „Enhanced Mode“ aktiviert, bringt die Karte eine Taktfrequenz von stolzen 260/520 MHz (Chip/Speicher). Damit liegt die Ultra/650 XP auch über dem Standardtakt einer Ti-4200 mit 64 MByte, ein eindeutiger Pluspunkt. In Spielen sorgt das für bis zu 16 Prozent mehr Leistung! Die 2D-Bildqualität der Karte erweist sich übrigens als überdurch-

Kleine Frequenzkunde

Speichermodul	Maximaler Speichertakt	Effektiver Speichertakt
4,5 ns	200 MHz DDR	400 MHz
4 ns	250 MHz DDR	500 MHz
3,5 ns	285 MHz DDR	570 MHz

Anhand der verlöteten Speicherbausteine können Sie erkennen, bis zu wie viel MHz der Speicher der Platine getaktet werden kann. Aber denken Sie daran: Wenn Sie Ihre Grafikkarte übertakten, verlieren Sie die Produktgarantie!



Asus bestückt als einziger Hersteller im Test seine Ti-4200-Platine mit hochwertigem 3,5-Nanosekunden-Speicher.

schnittlich gut. Mit rund 300 Euro Anschaffungskosten ist die Ti-4200 aber leider schon fast so teuer wie eine schnellere Ti-4400.

Die SP7200T2 von Sparkle basiert auf dem Referenzdesign und ist nach der Nvidia-Vorgabe für 128-MByte-Platinen getaktet (250/446 MHz für Chip/Speicher). Besonders interessant ist das beigelegte Splitkabel, mit dessen Hilfe Sie den Videoausgang im Handumdrehen zum Video-Ein- und -Ausgang (Composite und S-Video) verwandeln können. Für 225 Euro ist die SP7200T2 zugleich die günstigste 128-MByte-Karte im Test.

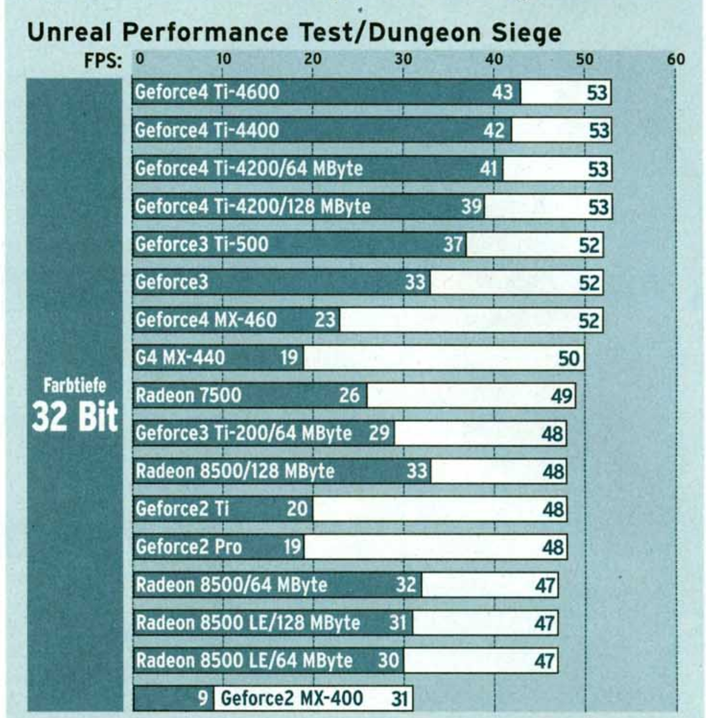
Hercules schickt die 3D Prophet 8500 LE 128 MB ins Rennen. Das Herz der Karte ist der Radeon 8500 LE, der zehn Prozent niedriger getaktet ist als sein Chip-Bruder Radeon 8500 (250 MHz gegenüber 275 MHz). Das Gleiche gilt für den vier Nanosekunden schnellen Speicher, der effektiv mit 500 statt 550 MHz betrieben wird.

Aus dem Hause Gigabyte konnten wir der 128-MByte-Version der Maya AP64D-H in unserem Testcenter auf den Zahn fühlen. Bei der hat man zwar die Speichermenge verdoppelt, dafür aber den leistungsstarken Lüfter sowie den Diagnosechip der 64-MByte-Karte entfernt. Das hier eingesparte Geld investiert Gigabyte stattdessen in leistungsfähigen BGA-Speicher (3,6 ns), der die entstehende Wärme wesentlich besser ableitet als regulärer SDR-SDRAM. Enttäuschend waren die Übertaktungsversuche: Mehr als 290/560 MHz (Standard: 275/550 MHz) waren nicht drin. Das Fazit: Selbst die fünf beigelegten Spiele und der Software-DVD-Player täuschen nicht darüber hinweg, dass diese Karte eindeutig zu teuer ist.

Sie sehen also: Eine generelle Empfehlung für die 128-MByte-Monster lässt sich leider nicht geben, dazu ist die Leistung in 3D-Spielen schlichtweg zu gering. Abgesehen davon benötigt kein aktuelles Spiel tatsächlich so viel Grafikspeicher, um eine vernünftige Performance zu erzielen. Megahertz zählen einfach mehr als Megabyte. BERND HOLTMANN

Kritischer **Leistungstest**

Was bringen die Speicher-Riesen wirklich? Wir haben aktuelle Grafikkarten auf ihre 3D-Performance getestet. Hier die Ergebnisse:



Fazit: Als Vergleich liefern wir Ihnen die Geschwindigkeit aller aktuellen Grafikchips unter Windows 98 Zweite Ausgabe. Das Feld liegt in **Dungeon Siege** nahe beieinander, beim **Unreal Performance Test** steht die DirectX-8-Fraktion deutlich vor den DirectX-7-Beschleunigern. Sie sehen, dass die 64-MByte-Versionen mit Ti-4200-Chips eindeutig schneller sind als die 128-MByte-Kameraden. Im Radeon-Lager sind die teureren Grafikkarten nicht merklich schneller.

Einstellungen: Athlon XP 1.700+, Epox 8KHA+, 512 MB DDR-RAM (CAS 2.5), Win98 Zweite Ausgabe, DirectX 8.1, Detonator 28.32, Radeon 9016, Kyro 1.40, anisotr. Filter aus — **Legende:** 1.280x1.024 | 1.024x768

Grafikkarten mit 128 MByte im Praxistest



Name:	Ultra/650 XP GS	Tornado G4 Ti-4200/128	Maya AP128DG-H	SP7200T2	3D Prophet 8500 LE 128 MB
Hersteller:	Gainward	Innovision	Gigabyte	Sparkle	Guillemot/Hercules
Info-Telefon/Preis:	089-898990/€ 299,-	05932-50450/€ 239,-	040-2533040/€ 360,-	06403-905010/€ 224,-	09123-96580/€ 250,-
Grafikchip/-takt:	Geforce4 Ti-4200/ 250 (260) MHz	Geforce4 Ti-4200/ 250 MHz	Radeon 8500/ 275 MHz	Geforce4 Ti-4200/ 250 MHz	Radeon 8500 LE/ 250 MHz
Speicher:	446 (520) MHz/128 Bit/4 ns	446 MHz/128 Bit/4 ns	550 MHz/128 Bit/3,6 ns	446 MHz/128 Bit/4 ns	500 MHz/128 Bit/4 ns
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (Video-In), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (Video-In), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI
Optimale Einstellung/CPU:	1.280x1.024, 32 Bit, ab 1.000 MHz	1.280x1.024, 32 Bit, ab 1.000 MHz	1.280x1.024, 32 Bit, ab 1.000 MHz	1.280x1.024, 32 Bit, ab 1.000 MHz	1.280x1.024, 32 Bit, ab 1.000 MHz
Software:	WinDVD, -Producer, -Coder, Serious Sam	Ballistics, WinDVD 2000, PowerDirector SE	6 Spiele, PowerDVD XP 4.0	PowerDirector Pro 2.0 ME	PowerDVD 3, 3Deep
Sonstige Ausstattung:	S-VHS-Splitkabel, Video-In/-Out	S-VHS-/Comp-Stecker, DVI-VGA-Adapter	U. a. S-VHS-/Comp.-Kabel, DVI-VGA	S-VHS-Splitkabel, Video-In/-Out	Umstecker S-Video/ Composite
Übertaktbar:	Chip: 290 MHz/ Speicher: 540 MHz	Chip: 300 MHz/ Speicher: 520 MHz	Chip: 290 MHz/ Speicher: 570 MHz	Chip: 290 MHz/ Speicher: 560 MHz	Chip: 275 MHz/ Speicher: 570 MHz
Wertung:	**1,6**	**1,6**	**1,6**	**1,7**	**1,9**
Fazit:	**Eines der besseren 128-MByte-Modelle**	**Besonders günstig trotz dicker Ausstattung**	**Gut, aber für eine Radeon-8500-Karte definitiv zu teuer**	**Günstigste Karte im Test, Ausstattungsdefizit**	**Günstige Radeon8500 mit wenig Zusatzausstattung**

PC Games Award – TESTSIEGER 09/2002



3D Blaster4 **Titanium 4200**

Creative bietet nun auch eine Geforce4 Ti-4200 an, die sich dank des hochwertigen Speichers durchsetzen kann. Wie MSI auch setzt man auf einen leistungsstarken Lüfter, der ansonsten nur bei Ti-4400-/Ti-4600-Modellen zum Einsatz kommt. Ein Nachteil dabei ist die Lautstärke des Lüfters. Für einen leisen PC können wir die Grafikkarte nicht empfehlen. Ein weiteres Manko fanden wir beim Übertaktungstest, denn trotz des leistungsstarken Lüfters konnten wir die Grafikkarte nur von 250 auf 290 MHz übertakten, ohne dass es zu Systemabstürzen gekommen wäre. Dafür lief der hochwertige DDR-Speicher (64 MB, 3,6 ns) mit stolzen 620 MHz. Neben einem TV-Anschlusskabel liegen noch das Rennspiel **E-Racer** und das Action-Spiel **Incoming Forces** im Karton. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL
3D B4 TITANIUM 4200

HERSTELLER	Creative
PREIS	Ca. € 259,-
TEL.	0800-1815101
AUSSTATTUNG	2,1
EIGENSCHAFTEN	1,7
LEISTUNG	1,6

FAZIT: Robuste Ti-4200 mit lautem Lüfter und gutem Spielebundle

WERTUNG 1,7

Matrox Parhelia-512

Der Chip beherrscht Vertex-Shader 2.0, Displacement Mapping sowie 10 Bit Farbtiefe pro Kanal. Diese DirectX-9-Funktionen unterstützt bisher noch kein 3D-Spiel. Beim Pixel-Shader verlässt sich Matrox auf Version 1.3 (DirectX 8). Die Testplatine besitzt 128 MByte DDR-RAM mit 3,3 ns Zugriffszeit. Ihr Grafikchip ist mit 220 MHz, der Grafikspeicher mit 275 MHz DDR (effektiv: 550 MHz) getaktet. An der Platine finden sich zwei DVI-Ausgänge, dafür müssen Monitore umständlich per Adapter oder Kabelpeitschen angeschlossen werden. Bisher sind nur Treiber für Windows 2000/XP verfügbar. Bei Standard-Einstellungen war die Parhelia enttäuschend langsam. Überzeugend schnell berechnete die Karte allerdings 3D-Szenen mit aktiver Kantenglättung (FAA-16X). BERND HOLTMANN

TESTURTEIL
PARHELIA-512

HERSTELLER	Matrox
PREIS	Ca. € 550,-
TEL.	0180-5002338
AUSSTATTUNG	1,8
EIGENSCHAFTEN	1,3
LEISTUNG	2,1

FAZIT: Keine Win98-Treiber, gute Kantenglättung und hoher Preis

WERTUNG 2,0

Geforce4 MX-460 DVC64

Die Karte besitzt 64 MByte DDR-Speicher mit 3,6 ns Zugriffszeit und wird durch einen massiven Metallkörper gekühlt. Während der DirectX-7-Beschleuniger im 3D-Bereich nicht zu den schnellsten gehört, sind seine Multimedia-Fähigkeiten beeindruckend. Neben einem Adapter für den TV-Ausgang (Composite-Cinch/S-Video) sowie Video-In (Composite-Cinch und S-Video) bekommen Sie unter anderem den Software-Videorekorder Power VCR 3.0 SE dazu. Mit ihm zeichnen Sie Videos über den TV-Eingang auf und speichern diese in gängigen Formaten wie MPEG1. Den benötigten DVI-VGA-Adapter für einen zweiten Monitor müssen Sie für rund 20 Euro zusätzlich kaufen. Fazit: Eine günstige Grafikkarte mit guten Multimedia-Features. BERND HOLTMANN

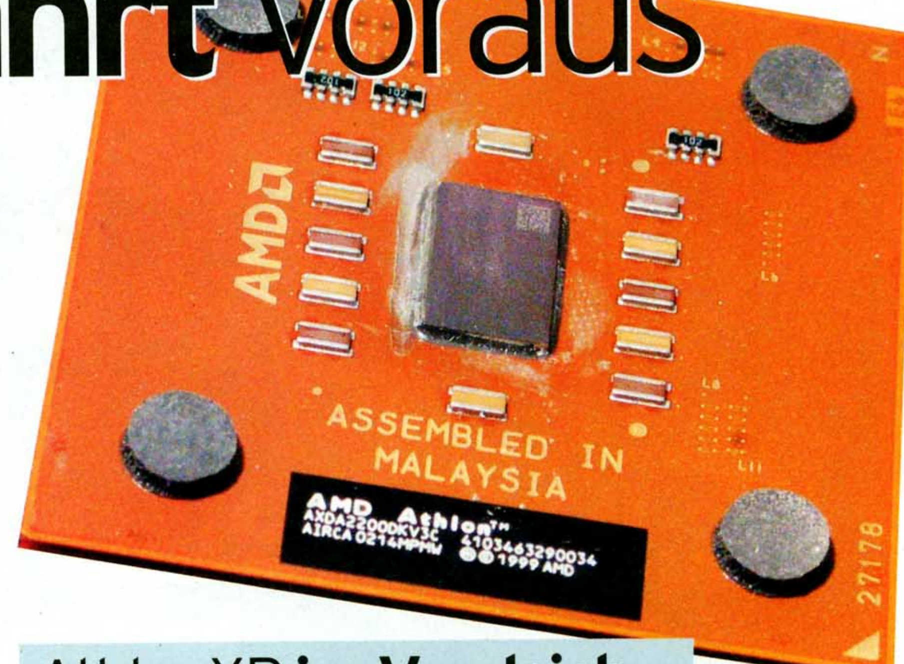
TESTURTEIL
GEFORCE4 MX-460 DVC64

HERSTELLER	Aopen
PREIS	Ca. € 195,-
TEL.	02102-157777
AUSSTATTUNG	2,3
EIGENSCHAFTEN	2,1
LEISTUNG	2,0

FAZIT: Gute DirectX-7-Karte mit hervorragenden Multimedia-Fähigkeiten

WERTUNG 2,1

Volle Fahrt voraus



DER ATHLONXP 2.200+ rechnet mit 1.800 MHz und besitzt einen neuen Chipkern.

Ein neuer Chipkern soll dem AthlonXP 2.200+ wieder die Leistungskrone aufstülpen. **Kann sich AMDs Thoroughbred gegen Intels Pentium 4 wirklich behaupten?**

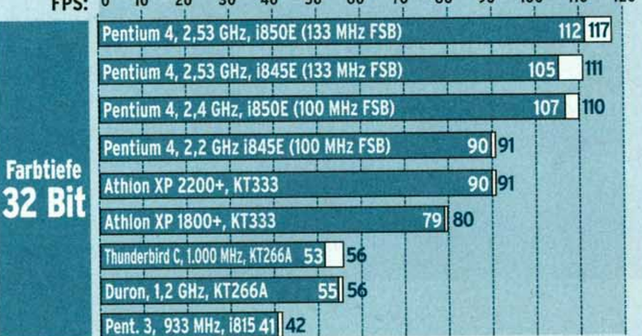
Statte 1.800 MHz hat der neue Hauptprozessor aus dem Hause AMD unter der Haube. In unserem Testlabor konnte sich das aktuelle Megahertz-Flaggschiff trotzdem nicht gegen die 2.533 MHz des momentan schnellsten Pentium 4 durchsetzen. Immerhin 733 MHz trennen die beiden Kontrahenten. Allerdings hat der AthlonXP den Preis-Trumpf in der Hand, denn er schnitt in unseren Benchmarks nur 15 Prozent schlechter als der schnellste P4 ab, kostet aber 65 Prozent (580 Euro) weniger (siehe Tabelle). Das Besondere am 2.200+ ist sein verbesserter Chipkern, der unter dem Codenamen „Thoroughbred" entwickelt wurde. Wichtigster Unterschied zum alten Palomino: Die CPU wird im kleineren 0,13-Mikrometer-Fertigungsverfahren hergestellt. Dadurch sinkt die Stromaufnahme und auch die Wärmeabgabe der neuen Prozessoren.
Beim Aufrüsten sollten Sie zum einen anhand unserer Kompatibilitätsliste (auf der Heft-CD) überprüfen, ob Ihr Mainboard den Prozessor überhaupt verträgt. Des Weiteren benötigen Sie einen Lüfter mit einer Kupferplatte an der Unterseite. Durch die kleinere Prozessorfläche wird die Hitze bei einem regulären Lüfter schlechter abgeleitet. Eine Liste teilverkupferter Lüfter finden Sie auf der Webseite http://ask.amd.com im Bereich „System Configuration Information"/„AMD Athlon™ XP Thermal Solutions Heatsinks". Unser Fazit: Die Leistung ist gut, der Preis niedrig. Auch wenn die Architektur des AthlonXP schon in die Jahre kommt, setzen preisbewusste Spieler trotzdem weiterhin auf AMD.

BERND HOLTMANN

AthlonXP **im Vergleich**

Wie gut schneidet das neue Prozessorflaggschiff von AMD in 3D-Spielen ab? Wir haben den AthlonXP gegen die Konkurrenz getestet.

Jedi Knight II: Jedi Outcast 1.0 deutsch (VGA-Demo)



An der Spitze liegt nicht der AthlonXP 2.200+, sondern der Pentium 4 mit 2,53 GHz Taktfrequenz. Das Plus an Leistung kostet sie immerhin 65 Prozent mehr.

Einstellungen: Geforce4 Ti-4400, Detonator 28.32, 256 MB RAM, Windows 98 Zweite Ausgabe, VIA 4in1 4.38/Intel Application Accelerator 2.2, VSync deaktiviert, FSAA aus **Legende:** 1.024x768 | 800x600



Kompatibilitäts-liste auf Heft CD

Das Athlon-**Namenslexikon**

Prozessoren gibt es viele – da kann man den Überblick leicht verlieren. Deshalb haben wir die technischen Daten der wichtigsten AMD-Chips für Sie zusammengetragen.

Prozessor	Athlon	Athlon	Duron	Athlon XP	Athlon XP
Codename	K7/K75	Thunderbird	Morgan	Palomino	Thoroughbred
L2-Cache-Größe	512 Kilobyte	256 Kilobyte	64 Kilobyte	256 Kilobyte	256 Kilobyte
L1-Befehlscache	64 Kilobyte	64 Kilobyte	64 Kilobyte	64 Kilobyte	64 Kilobyte
L1-Datencache	64 Kilobyte	64 Kilobyte	64 Kilobyte	64 Kilobyte	64 Kilobyte
Spannung	1,8 V	1,75 V	1,75 V	1,75 V	1,5-1,65 V
Transistoren	22 Millionen	37 Millionen	25,18 Millionen	37,5 Millionen	37,2 Millionen
FSB (DDR)	100 MHz	100, 133 MHz	100 MHz	133 MHz	133 MHz
Taktfrequenzen	500-700 MHz	900-1.400 MHz	900-1.300 MHz	1.333-1.733 MHz	1.800 MHz
Herstellungsprozess	0,25	0,18	0,18	0,18	0,13
Befehlssatz-Erw.	MMX, 3DNow	MMX, 3DNow	MMX, 3DNow P.	MMX, 3DNow P.	MMX, 3DNow P.

Preis-Check

Wie teuer sind die Hauptprozessoren von AMD und Intel im Vergleich?

Prozessor	Preis
Pentium 4 2.533*	Ca. € 890,-
Pentium 4 2.400*	Ca. € 550,-
Pentium 4 2.200*	Ca. € 320,-
AthlonXP 2.200+	Ca. € 310,-
AthlonXP 2.100+	Ca. € 240,-
AthlonXP 2.000+	Ca. € 220,-
AthlonXP 1.900+	Ca. € 160,-
AthlonXP 1.800+	Ca. € 130,-
AthlonXP 1.700+	Ca. € 120,-
AthlonXP 1.600+	Ca. € 110,-

* Northwood-Kern, Version mit Lüfter

Stand Juli 2002

Eine neue Heimat

Wer dachte, Intel würde Rambus-Speicher treu bleiben, hat sich geirrt. Gleich sieben DDR-Mainboards mit den neuen Intel-Chipsätzen konnten wir unter die Lupe nehmen.

Endlich sind sie da, die Mainboards mit Intels neuen DDR-Chipsätzen. Für uns ist es also an der Zeit, die Schraubenzieher zu zücken und die fertigen Platinen mit dem i845E und dem i845G in unser Testcenter zu hieven.

Zunächst haben wir einen Blick auf die Platinen mit dem i845E geworfen, denn die fünf Testkandidaten haben viel zu bieten: bis zu drei DDR-Speicherslots, USB 2.0, dicke Software-Pakete und mit einer Ausnahme auch RAID-Controller, um zusätzliche Festplatten zur Datensicherung anzuschließen. Es gibt fast nichts, was die neuen Hauptplatinen nicht beherrschen. In den Bereichen Leistung und Stabilität überzeugten alle Mainboards durch gute Werte und auch der Einbau verlief problemlos. Nach der Installation der aktuellen Chipsatztreiber unter Windows 98 Zweite Ausgabe haben wir auch den Intel Application Accelerator 2.2 installiert. Durch die Treiber werden die IDE-Laufwerke automatisch in den DMA-Modus geschaltet, was einen beachtlichen Leistungsschub bringt. Beim Test trat nur ein Problem auf: Sobald alle

Aktuelle Grafikkarten **im Testlabor**



Name:	845E Max2-BLR	P4B533-E	845G Max-L	4G4A+	GA-8IEXP
Hersteller:	MSI	Asus	MSI	Epox	Gigabyte
Telefon/Preis:	069-408930/€ 219,-	02102-95990/€ 239,-	069-408930/€ 179,-	09241-99170/€ 199,-	040-25330410/€ 209,-
Chipsatz/CPU-Sockel:	Intel i845E/Sockel478	Intel i845E/Sockel478	Intel i845G/Sockel478	Intel i845G/Sockel478	Intel i845E/Sockel478
AGP-Modus/PCI-/ISA-Slots:	AGP 4X/6/0	AGP Pro/6/0	AGP 4X/6/–	AGP 4X/6/–	AGP 4X/6/0
Anschlüsse USB/Infrarot/Riser:	5(1)/1/CNR	4/1/–	6/1/CNR	4/1/CNR	6/1/CNR
Unterstützte DMA-Modi:	DMA 33/66/100/133	DMA 33/66/100/133	DMA/33/66/100	DMA 33/66/100/133	DMA 33/66/100/133
Front-Side-Bus:	100-233 MHz	100-200 MHz	100-233 MHz	90-200 MHz	100-355 MHz
Onboard-Sound:	Vorhanden (AC 97)	Vorhanden (C-Media 6-Kanal)	Vorhanden (AC 97)	Vorhanden (AC 97)	Vorhanden (Creative CT5880)
Sonstige Ausstattung:	RAID 1+0, Bluetooth, USB 2.0, LAN	RAID 1+0, USB 2.0, Firewire	LAN, USB 2.0, USB-Blende	Diag-LED, RAID 0+1, LAN, USB 2.0	Dual BIOS, RAID 1+0, USB 2.0
Beigepackte Software:	Fuzzy Logic, PC Alert, PC-Cillin	PC Probe, Cyberlink-Software	Fuzzy Logic, PC Alert, PC-Cillin	Drive Image 4.0, Part. Magic 6.0	Easy Tune III, Easy Tune 4
Wertung:	1,7	1,7	1,7	1,8	1,9
Kommentar:	Bekommt dank dicker Ausstattung und Features den PC-Games-Award	Stabil und schnell wie das MSI-845E – sehr gute Ausstattung	Schnelles 845G-Board mit wenig Ausstattung	Besonders gute Ausstattung, dafür etwas langsamer	Stabile und robuste Platine mit gutem Preis

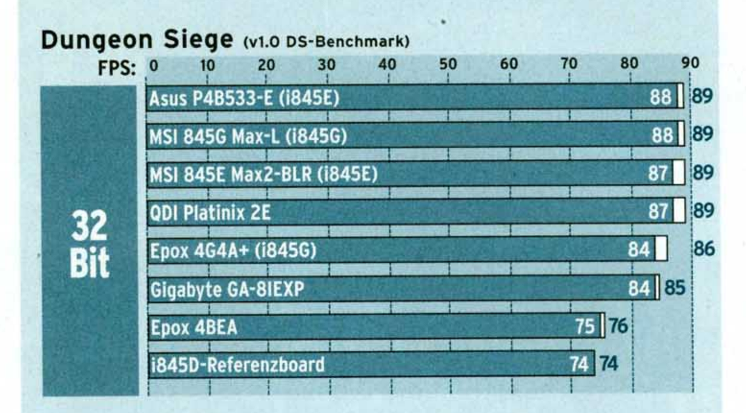
drei Speicherslots eines i845E-Boards mit RAM-Bausteinen (1x doppelseitig, 2x einseitig) besetzt waren, stürzte das speicherintensive **Dungeon Siege** nach einigen Sekunden ab. Mit nur zwei Speicherriegeln trat das Problem nicht mehr auf. Hoffentlich wird das mit zukünftigen BIOS-Versionen gelöst. Das i845E-Fazit: Alle Platinen sind schnell, stabil und im Falle des QDI-Vertreters sehr günstig zu haben. Für einen neuen P4-PC haben Sie mit einem i845E-Mainboard einen zuverlässigen Platinenpartner.

Das Premium-Modell unter den neuen Intel-Chipsätzen ist der i845G, denn er verfügt zusätzlich über einen Onboard-Grafikchip. Dessen Leistung ist allerdings für die meisten PC-Spieler unzureichend. Lediglich Fans von 2D-Spielen wie **Stronghold, Zoo Tycoon, Commandos 2, Civilization 3, Die Sims** oder **Der Industriegigant 2** werden ohne Zusatzinvestition in eine brauchbare Grafikkarte mit den i845G-Platinen glücklich. Aktuelle 3D-Spiele wie **Dungeon Siege, Neverwinter Nights** und **Warcraft 3** werden durch den langsamen Onboard-Grafikchip nur ausgebremst. Ein Glück, dass beide 854G-Boards einen AGP-4x-Slot besitzen, denn so konnten wir für unseren Leistungstest auch hier eine Geforce4 Ti-4400 einsetzen. Im Testdurchlauf arbeitete das MSI 845G Max-L etwas stabiler als das Epox-Board, denn es funktionierte mit drei Speicherriegeln und extrem langsamen Speicher-Einstellungen stabil. Das 4G4A+ kann mit der gleichen Konfiguration keine hundertprozentige Stabilität mehr vermelden. Dafür macht das Board die schlechteren Werte in den Kategorien Performance und Stabilität bei der Ausstattung wieder wett. Es besitzt einen zusätzlichen RAID-Controller, eine umfangreiche Dokumentation und bietet etwas mehr Handlungsspielraum für Übertakter.

Unterm Strich lohnen sich die teureren i845G-Platinen nicht, da der Grafikchip für die neuesten 3D-Spiele viel zu langsam ist. Wenn Sie sich einen PC mit einem Pentium 4 und DDR-Speicher anschaffen wollen, greifen Sie gleich zu einem i845E-Mainboard und stellen ihm eine Geforce4 Ti-4200 zur Seite. BERND HOLTMANN

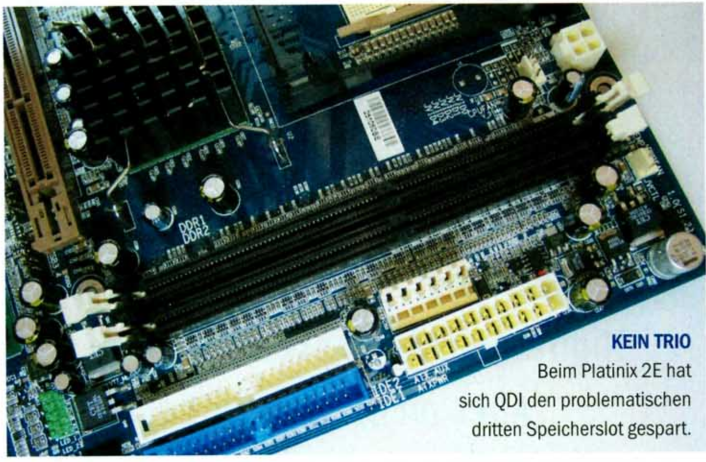
Welches ist am **schnellsten?**

Anhand des speicherintensiven Rollenspiels **Dungeon Siege** haben wir die Testkandidaten auf ihre Performance getestet.



Die meisten Kontrahenten liegen nicht weit voneinander entfernt. Lediglich das Epox 4BEA liegt vergleichsweise weit abgeschlagen vom Rest des Feldes.

Einstellungen: Intel Pentium 4/2,53 GHz, 256 MB DDR-RAM CL2, Geforce4 Ti-4400, Detonator 29.42, Intel Application Accelerator 2.2, Intel Chipsetdriver 4.00.1013 — Legende: 1.024x768 | 800x600



KEIN TRIO
Beim Platinix 2E hat sich QDI den problematischen dritten Speicherslot gespart.

Platinix 2E	4BEA
QDI	Epox
040-61135316/€ 134,-	09241-99170
Intel i845E/Sockel478	Intel i845E/Sockel478
AGP 4X/6/0	AGP 4X/6/0
6/1/CNR	4(2)/-/-
DMA 33/66/100	DMA 33/66/100/133
100-166 MHz	90-200 MHz
Vorhanden (AC 97)	Vorhanden (AC 97)
Zusätzliches IDE-Kabel, USB 2.0	Diag-LED, RAID 0+1, USB 2.0
Norton Antivirus, QDI-Utilities	Norton Ghost 7.0, Partition Magic
2,0	**2,1**
Für sparsame Spieler – ein schnelles Board ohne viel Drumherum	**Langsames Mainboard mit guter Ausstattung**

PC Games Award TESTSIEGER 9/2002

Die neue **Mainboard-Technik**

533 MHz FSB



Die neuen Pentium4-Prozessoren mit Northwood-Kern besitzen eine schnellere Anbindung an die Northbridge. Ihr Front-Side-Bus wird mit 533 statt wie bei alten Modellen mit 400 MHz betrieben. Die Northbridge steuert unter anderem den Datenfluss zum Hauptspeicher.

USB 2.0



Bis USB 1.1 waren nur Übertragungsraten von 1,5 und 12 MBit/s möglich. Die Version 2.0 der Zubehörschnittstelle beherrscht auch High-Speed-Übertragungsraten und ermöglicht somit Datentransfers von bis zu 480 MBit/s, zum Beispiel für Festplatten oder CD-Brenner.

Onboard-Komponenten



Mainboard-Hersteller verbauen immer mehr Funktionen auf ihren Mainboards. Die neuen P4-Hauptplatinen besitzen beispielsweise eine eigene Soundkarte, Netzwerkkarte und teilweise (nur beim i845G) sogar eine eigene – wenn auch langsame – Grafikkarte.

Wenn's Rollenspiel ruckelt



Das PC Games Abenteuer für Neverwinter Nights.

Pompöse Zaubereffekte und aufwendige Umgebungsgrafik bringen Neverwinter Nights leicht ins Stocken. Aber nicht mehr mit unseren Tuning-Tipps!

Bei vielen Zaubersprüchen und Monstern beginnt **Neverwinter Nights** auf Mittelklasse-PCs sehr langsam zu werden. Die Grafik ruckelt, Charaktere sind schlecht anwählbar, das Spiel wird schlicht unspielbar. Das muss nicht sein. Ab einem Prozessor mit 1.200 MHz, 256 MByte Hauptspeicher und einer DirectX-8-Grafikkarte (Geforce3-Serie/4 Ti/Radeon 8500) läuft das Rollenspiel-Abenteuer **Neverwinter Nights** in voller Bildqualität ohne störende Ruckler. Wenn Ihr PC nicht so gut ausgestattet ist, müssen Sie etwas Feintuning in den Spielmenüs vornehmen. Wir beschreiben Ihnen die Funktionen aller Schalter und die besten Einstellungen.

TIPP 1

Installationstipps

Bereits das Installationsprogramm des Spiels fragt Sie, welche Texturen-Pakete Sie installieren wollen. Wählen Sie alle Pakete aus,

So wird NWN zur scharfen Sache

Schritt 1: Standard-Einstellung | **Schritt 2: Grafiktreiber einstellen** | **Schritt 3: Einstellung mit anisotropem Filter**



Bodentexturen werden bei zunehmender Entfernung immer unschärfer. Im Spielmenü lässt sich dieses Problem nicht beheben.

Den anisotropen Filter für die Grafikschnittstelle OpenGL aktivieren Sie direkt im Grafikkartentreiber wie hier bei einer Geforce3.

So scharf sahen die Texturen vorher nicht aus. Der anisotrope Filter beansprucht allerdings etwas 3D-Performance.

Wo Licht ist, **fällt auch Schatten**

Schattenwerfende Lichtquellen



Hier sehen Sie trotz dreier Lichtquellen immer nur einen Schatten. Für langsame PCs unterhalb 800 MHz bedeutet dies ein kleines Leistungsplus.

Schattenwerfende Lichtquellen



Dies ist eine gute Mischung aus Bildqualität und 3D-Leistung. Sie ist besonders für Mittelklasse-PCs zwischen 800 und 1.200 MHz empfehlenswert.

Schattenwerfende Lichtquellen



Je mehr Gegner oder Party-Kollegen Sie umgeben, umso ruckeliger wird das Spiel. Diese Einstellung ist für PCs ab 1.200 MHz mit DirectX-8-Grafikkarte empfehlenswert.

denn dann können Sie später im Spielmenü „Grafikeinstellungen" zwischen den einzelnen Texturen-Paketen bei Bedarf wechseln. Das Konfigurationsmenü gibt Ihnen ausführliche Tipps zum Justieren der Grafikdetails und Bildschirmauflösung. Alle Einstellungen können Sie auch nachträglich noch abändern.

TIPP 2

Die wichtigsten Grafikeinstellungen

In diesem Spielmenü können Sie zuerst die Auflösung einstellen. Denken Sie daran, dass bei höheren Auflösungen nicht nur die 3D-Performance sinkt, sondern auch die Bildschirmtexte kleiner und schlechter lesbar werden. „Generelle Grafikqualität" ist ein globaler Qualitätsregler, der fast alle 3D-Optionen in diesem wie auch im Menü „Erweiterte Grafikeinstellungen" verändert. Schieben Sie den Regler nach rechts und nehmen Sie einzelne Performance-Optimierungen manuell vor. Bei „Texturenqualität" lassen sich die vier Texturen-Pakete von der Installation anwählen – die niedrigste Einstellung vermeidet Ruckler auf Grafikkarten mit 32 oder gar 16 MByte Grafikkarten-Speicher (siehe Einkaufsführer, S. XX). Der Umgebungsschatten aktiviert den dynamischen Schatten für Gebäude und andere 3D-Objekte (außer für Spielfiguren).

TIPP 3

Erweiterte Grafiktipps

Die Option „Gras-Effekte" im Menü „Erweiterte Grafikdarstellung" ist für die 3D-Leistung und Bildqualität nicht relevant, ebenso wie „Kreaturen-Wind". Mit dieser stellen Sie lediglich ein, ob Gras durch Spielerfiguren bewegt werden kann. Umso interessanter sind die Einträge „Anzahl dynamischer Lichtquellen" und „Schattenwerfende Lichtquellen", denn diese Grafikfeatures nehmen bei langsameren PCs erhebliche Rechenleistung in Anspruch. Schieben Sie beide Regler nach links, falls die Grafik stark ruckelt. Die Kantenglättung sollten Sie dann auch deaktivieren. Weniger leistungsabhängig sind die Optionen „Texturanimation", „Reflektierende Oberflächen", „Environment Mapping auf Kreaturen", „Hochwertige Grafikeffekte aktivieren" und „Reflektierendes Wasser". Diese können Sie ohne große Leistungsverluste einschalten.

BERND HOLTMANN/FRANK STÖWER

Wie schnell läuft's denn?

Mit einem kleinen Trick können Sie die 3D-Leistung Ihres PCs in **Neverwinter Nights** überprüfen und mit unseren Tests vergleichen.

Schritt 1

Wir haben für Sie einen Tuning-Weg entdeckt, der sonst nur in Ego-Shootern üblich ist: die Eingabekonsole. Drücken Sie die Tasten „Shift" und „^" (siehe Bild).



Schritt 2

Geben Sie „DebugMode 1" ein und bestätigen Sie mit der Eingabetaste. Dann tippen Sie „trace fps" und bestätigen noch einmal.



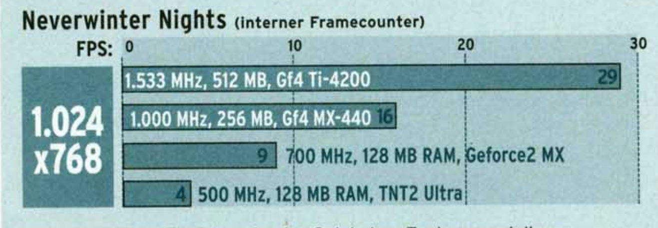
Schritt 3

Nun wird Ihnen am linken Bildschirmrand unten die Bildwiederholrate angezeigt, die Ihnen verrät, wie viele Bilder Ihre Grafikkarte in jeder Sekunde neu berechnet. Vergleichen Sie Ihre Werte einfach mit denen aus unseren Benchmarks, um die Leistung Ihres PCs einschätzen zu können. Weitere Konsolenbefehle haben wir für Sie in unserer Tipps&Tricks-Rubrik ab Seite 134 zusammengetragen.

fps: 29.8 (27.1) (0.03359)

Der Niewinter-**Leistungstest**

Wie schlägt sich das 3D-Rollenspiel im Praxistest mit dem eingebauten Framecounter? Wir haben mehrere Systeme getestet.



Fazit: Auf älteren Rechnern ist das Spiel ohne Tuning unspielbar. Dem 500-MHz-PC mit 4 fps hilft auch Tuning nicht mehr.

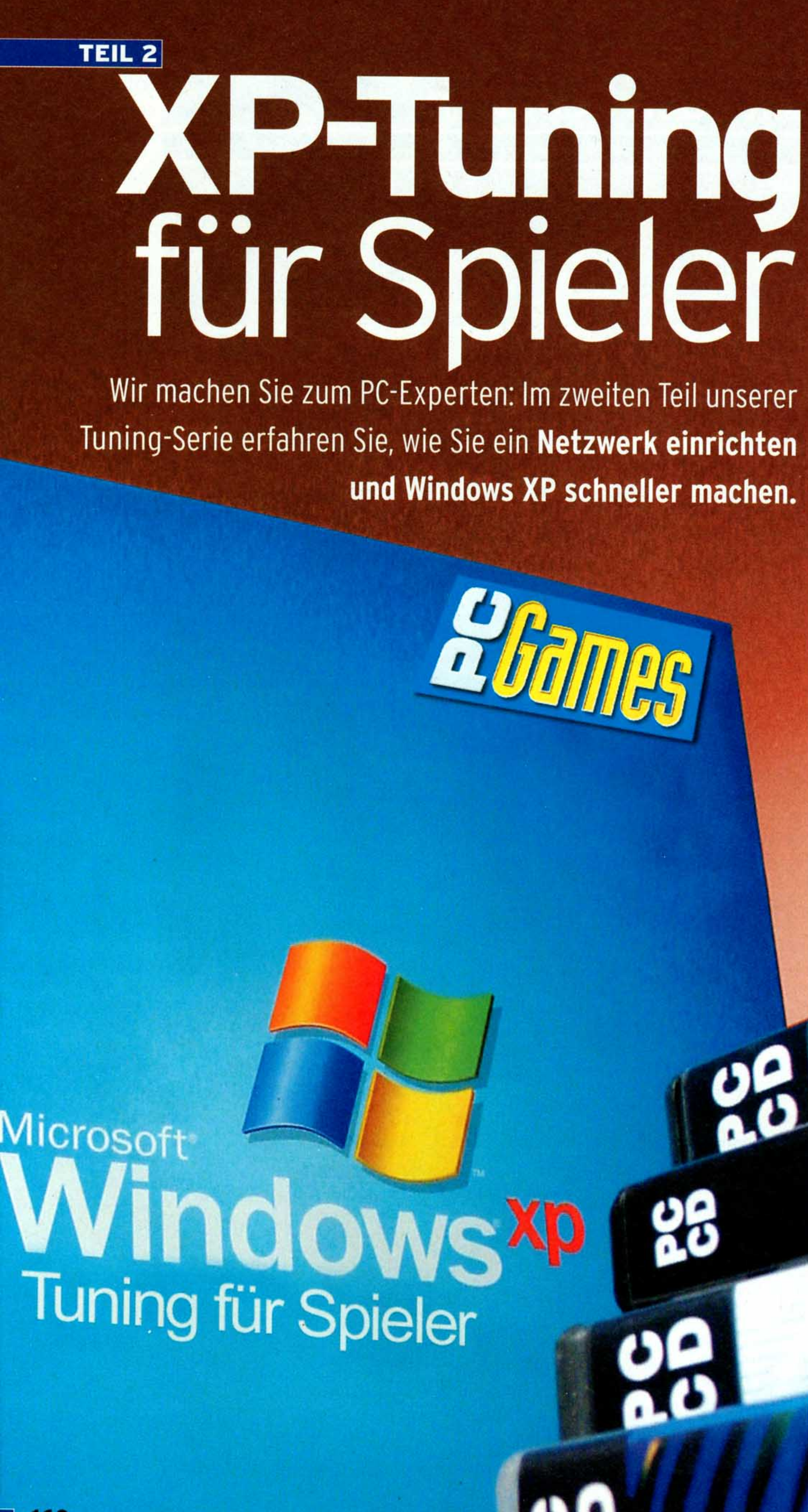
Settings: : Diverse Mainboards (mit AMD-761- und KT-266A-Chipsatz), DDR-SDRAM (CAS 2.5), Win98 SE & WinXP, 1.024x768 Bildpunkte, Farbtiefe 32 Bit, maximale Details

Legende: Durchschnittliche Flamerate

TEIL 2

XP-Tuning für Spieler

Wir machen Sie zum PC-Experten: Im zweiten Teil unserer Tuning-Serie erfahren Sie, wie Sie ein **Netzwerk einrichten und Windows XP schneller machen.**



TIPP 5

Netzwerk-Hardware

Um ein PC-Netzwerk aufzubauen, benötigt man die richtige Hardware. Bei nur zwei Teilnehmern müssen Sie die 10/100-MBit-Netzwerkkarten (RJ45-Standard, ab ca. 15 Euro) einbauen und mit einem Crosslink-Netzwerkkabel (im Fachhandel erhältlich) verbinden. Bei mehreren Teilnehmern benötigen Sie so genannte Twisted-Pair-Kabel und einen zusätzlichen Netzwerkverteiler (Hub oder Switch), mit dem alle Netzwerkkarten verbunden werden. Vor dem Kauf der Hardware lohnt es sich, zu überprüfen, ob die Rechner – etwa der ALDI-PC – nicht bereits über Onboard-Netzwerkkarten verfügen. In diesem Falle brauchen Sie nur die Kabel (und den Verteiler).

TIPP 6

Mit XP ins Netzwerk

Die Installations-CD von Windows XP besitzt ein Programm, das Ihr Netzwerk softwareseitig fast automatisch einrichtet. Im Autostart-Menü wählen Sie „Zusätzliche Aufgaben durchführen" und anschließend „Kleines Firmen- oder Heimnetzwerk einrichten". Ab hier stellt Ihnen der Computer einfache Fragen über den Aufbau Ihres Netzwerkes und ob Sie Ihre Internet-Verbindung (Modem, ISDN, DSL) mit dem Netzwerk teilen möchten. Das Programm führen Sie nacheinander auf allen Netzwerkrechnern aus und geben dabei immer den gleichen Arbeitsgruppen-Namen an. Nun sind Sie nur noch einen Neustart vom funktionierenden Netzwerk entfernt.

TIPP 7

Schneller ins Netz

Windows XP reserviert bis zu 20 Prozent der verfügbaren Bandbreite für den so genannten QoS-Dienst. Der wird von Programmen wie dem automatischen Windows-Updater verwendet, um im Hintergrund eigene Internet-Funktionen sicherzustellen. QoS ist bei schnellen Verbindungen per DSL und Netzwerken sinnlos, deshalb sollten Sie die Funktion abschalten. Klicken Sie sich über „Start" und „Ausführen" in ein Fenster, in dem Sie „gpedit.msc" eingeben und mit Enter bestätigen. Im Fenster „Gruppenrichtlinien"

suchen Sie den Eintrag im Ordner „Computerkonfiguration“/„Administrative Vorlagen“/„Netzwerk“/„QoS-Paketplaner“. Wählen Sie den Eintrag „Reservierbare Bandbreite einschränken“ und aktivieren Sie ihn. Das Bandbreitenlimit setzen Sie auf „0 %“ und schon steht Ihnen die gesamte Bandbreite zur Verfügung.

TIPP 8

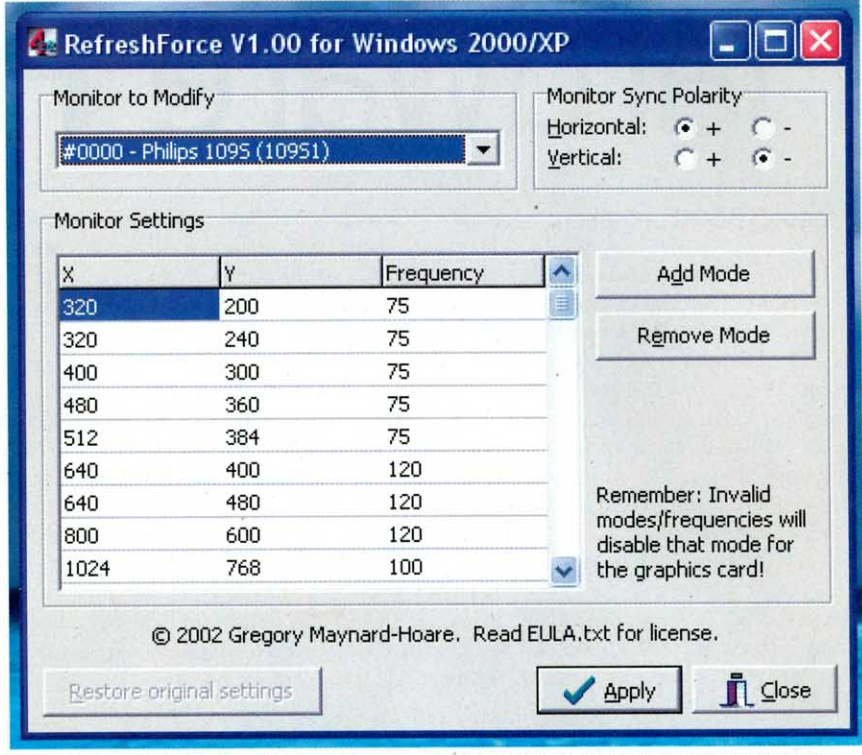
Alles oberflächlich

Mit wenigen Handgriffen kann man das bunte Design von Windows XP auf die mausgraue Menüstruktur von Windows 98/NT zurückstellen. Das ist besonders auf langsamen PCs empfehlenswert. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Desktop und auf „Eigenschaften“. In der Registerkarte „Darstellung“ unter der Rubrik „Fenster und Schaltflächen“ wählen Sie den Eintrag „Windows – klassisch“ aus und bestätigen die Auswahl mit einem Klick auf „OK“. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Start-Knopf und wählen Sie den Eintrag „Eigenschaften“. Im nächsten Fenster klicken Sie auf „Klassisches Startmenü“ – alles ist wieder beim Alten.

TIPP 9

Der Hertz-Fehler

PC-Spieler haben mit Windows 2000 und Windows XP ein großes Problem, denn als Standardwiederholfrequenz für 3D-Spiele nutzen die Betriebssysteme nur 60 Hertz. Mit dem Programm RefreshForce 1.0 von unserer Heft-CD stellen Sie die Frequenz auf allen aktuellen Grafikkarten problemlos auf augenfreundlichere Werte ab 70 Hertz aufwärts.



SINNVOLL Wer unter Windows XP spielt, sollte unbedingt das Programm RefreshForce von der aktuellen Heft-CD installieren.

TIPP 10

Ein Backup in Ehren ...

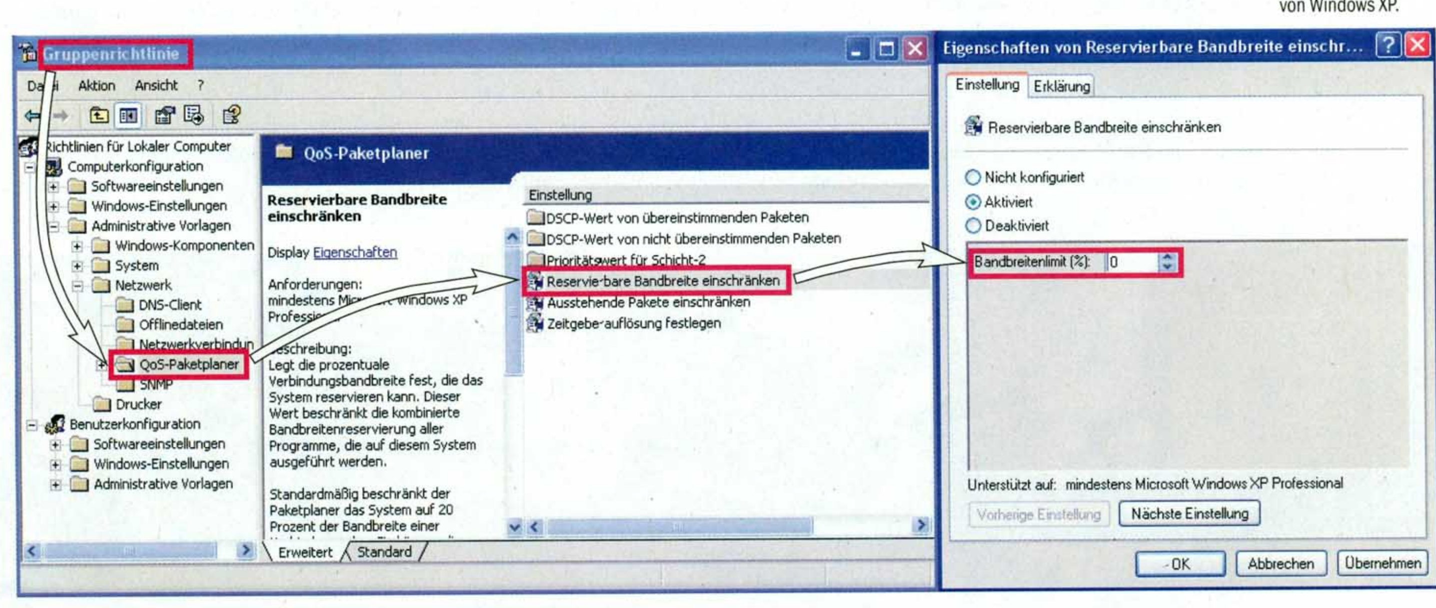
Komplett-PCs werden oft mit Windows XP Home statt des teureren Windows XP Professional ausgeliefert. Die Home-Version besitzt allerdings keine eingebaute Backup-Software, um Ihre Daten professionell zu sichern. Die Systemwiederherstellung von Windows XP erledigt dies nur sehr eingeschränkt (siehe PC Games 08/02, Seite 174). Unter „Start“/„Systemsteuerung“/„Software“ klicken Sie auf „Neue Programme hinzufügen“ und „CD oder Diskette“. Im Ordner „\VALUEADD\MSFT\NTBACKUP\“ auf der Windows-XP-Home-CD finden Sie die Datei NTBACKUP.MSI, die Sie dann installieren und einfach über das Startmenü nutzen können.

TIPP 11

Ohne Sound geht's auch

Windows XP ist speicherhungrig. Wenn Ihr PC nur 128 oder weniger MByte Hauptspeicher besitzt, sollten Sie einige Funktionen abschalten. Unter „Start“/„Systemsteuerung“/„Sounds und Audiogeräte“/„Sounds“ deaktivieren Sie zum Beispiel die Hintergrundgeräusche, indem Sie den Eintrag „Kein Schema“ auswählen.

BERND HOLTMANN



SCHRITT FÜR SCHRITT So deaktivieren Sie die Bandbreitenbeschränkung von Windows XP.

Hardware-Hilfe

Voodoo5 5500 begraben

Wie weit komme ich noch mit der Voodoo5 5500 und einem Intel Pentium 4 mit 1,7 GHz? Warcraft 3 und GTA 3 kann ich nicht spielen und in eurer Ausgabe 07/02 steht bei den neuen Spielen, dass diese mit meiner Voodoo5 sogar technisch nicth funktionieren. Muss ich mir jetzt eine neue Grafikkarte kaufen oder was kann ich da machen?

MARCO SCHMID, PER E-MAIL

Die Voodoo5 5500 hat ausgedient: Immer mehr Spiele unterstützen die alten 3dfx-Platinen nicht, schließlich existiert die Hersteller-Firma auch seit rund eineinhalb Jahren nicht mehr. Auf dem Grafikkartenmarkt hat sich seitdem sehr viel getan. Wenn Sie aktuelle 3D-Spiele ohne Ruckler genießen wollen, sollten Sie sich dementsprechend auch eine neue 3D-Grafikkarte anschaffen. Auf Seite 116 finden Sie unseren aktuellen Hardware-Einkaufsführer, in dem wir Ihnen Kaufempfehlungen für Grafikkarten aller Klassen anbieten. Für optimalen Spielgenuss bei **GTA 3** und **Warcraft 3** sorgen eine Geforce4 MX-460 oder die zukunftssichere Geforce4 Ti-4200.

Alles nur heiße Luft

Ich habe eine Frage zu meinem CPU-Kühler. Ich besitze eine AMD Athlon „Thunderbird" mit 1.400 MHz und mein derzeitiger CPU-Lüfter ist ein Zalman CPS 3100. Nun habe ich bei geschlossenem PC eine CPU-Temperatur von 55 bis 60 Grad, bei geöffnetem Gehäuse ca. 42 bis 50 Grad, je nach Zimmertemperatur. Ich möchte aber das Gehäuse verschließen, weil der Lüfter einfach zu laut ist. Könnt ihr mir einen guten und nicht zu lauten CPU-Kühler empfehlen? Ich weiß nicht, was ich da genau nehmen soll.

JÜRGEN RULF, PER E-MAIL

Die Betriebstemperatur Ihres Prozessors ist eindeutig im grünen Bereich. Erst ab 70 Grad sollten Sie sich Gedanken um eine Kühlerverbesserung machen. Die Bauart Ihres aktuellen Lüfters ist durch seine Fächerform zwar etwas eigenartig, es gibt aber ein leiseres und größeres Nachfolgemodell mit dem Namen CNPS 6000. Bei ihm können Sie sogar die Lüfterleistung über einen Regler einstellen und damit die Lautstärke des PCs beeinflussen. Den CNPS 6000 bekommen Sie für rund 60 Euro bei www.oc-card.de.

All-Raid

Soweit ich weiß, kann man mit einem Raid-Controller zwei Festplatten zusammenfassen und erreicht dann die doppelte Lese- und Schreibgeschwindigkeit. Aber kann ich die Platten dann auch noch partitionieren und NTFS als Dateisystem weiternutzen? Ein Freund meint, das ginge nicht. Zweimal 40 Gigabyte sind doch mit einem Raid trotzdem nur 40 Gigabyte, oder?

NC-MANDTST, PER E-MAIL

Nicht durcheinander bringen: Raid-Systeme gibt es für Desktop-PCs in zwei verschiedenen Versionen. Im so genannten Raid 0 legt der Controller zwei Festplatten zu einer zusammen. Aus zweimal 40 Gigabyte würde hier also eine 80-Gigabyte-Festplatte. Der Vorteil: Daten werden parallel auf beide Geräte verteilt, die Performance erhöht sich also tatsächlich stark. Der große Nachteil eines Raid 0 besteht in der Datensicherheit. Wenn nur eine Festplatte ausfällt, sind alle Daten zerstört. Wesentlich sicherer ist der Raid-Modus 1. Hier wird eine Festplatte komplett auf eine zweite gespiegelt. Die Datensicherheit ist hier zwar sehr hoch, dafür können Sie von Ihren zwei 40-Gigabyte-Festplatten auch nur eine effektiv nutzen. Für beide Fälle gilt: Windows bekommt von dem Raid-Verhalten nichts mit, sieht also stets nur ein Laufwerk (80 GByte mit Raid 0, 40 GByte mit Raid 1). Die Raid-Einstellungen nehmen Sie im Setup-Programm/BIOS Ihres Raid-Controllers vor. Das Dawicontrol DC-133 Raid-Kit gibt es bei Alternate.de für rund 74 Euro.

Alte Elsa-Treiber

Wo bekomme ich noch Treiber für meine Elsa Erazor 3 Pro her?

FRANK MARRON, PER E-MAIL

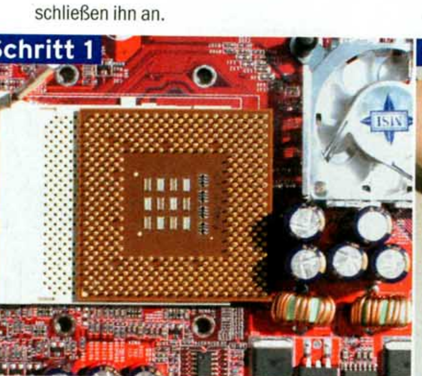
Die Erazor 3 Pro verwendet den RivaTNT2-Grafikchip von Nvidia. Auf der Webseite www.nvidia.de und natürlich auch auf unserer Heft-CD finden Sie stets den aktuellen Referenztreiber für alle Nvidia-basierenden Grafikkarten ab der RivaTNT2. Der Treiber hat den Namen DetonatorXP und sollte sich ohne Probleme auf Ihrem PC installieren lassen. Auf der Download-Seite finden Sie auch ein Treiberarchiv mit älteren Versionen – für den Fall, dass alte Spiele mit der neuesten Version nicht zurechtkommen.

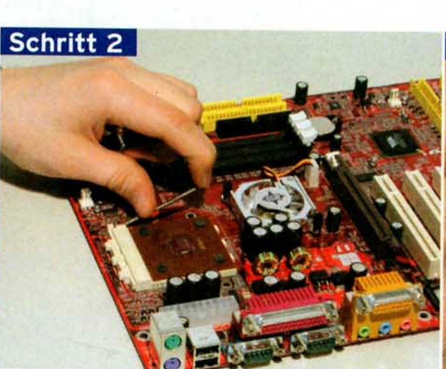
P4 oder AthlonXP?

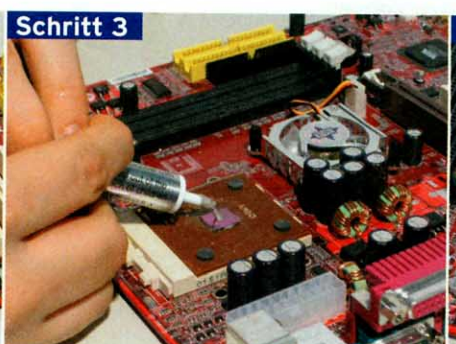
Wo liegt eigentlich der Unterschied zwischen einem Intel Pentium 4 1,7 Northwood und einem AMD Athlon XP 1.700+? Laut den einzelnen Produktinformationen müsste der P4 ja schneller sein. In den meisten Zeitschriften wird jedoch immer nur eine flüchtige Antwort auf solche Fragen gegeben.

JOHANNES SCHALLER, PER E-MAIL

GESOCKELT So setzen Sie einen Hauptprozessor auf ein Mainboard auf: Nachdem Sie die Wärmeleitpaste auf dem Kern verteilt haben, setzen Sie den CPU-Kühler auf und schließen ihn an.

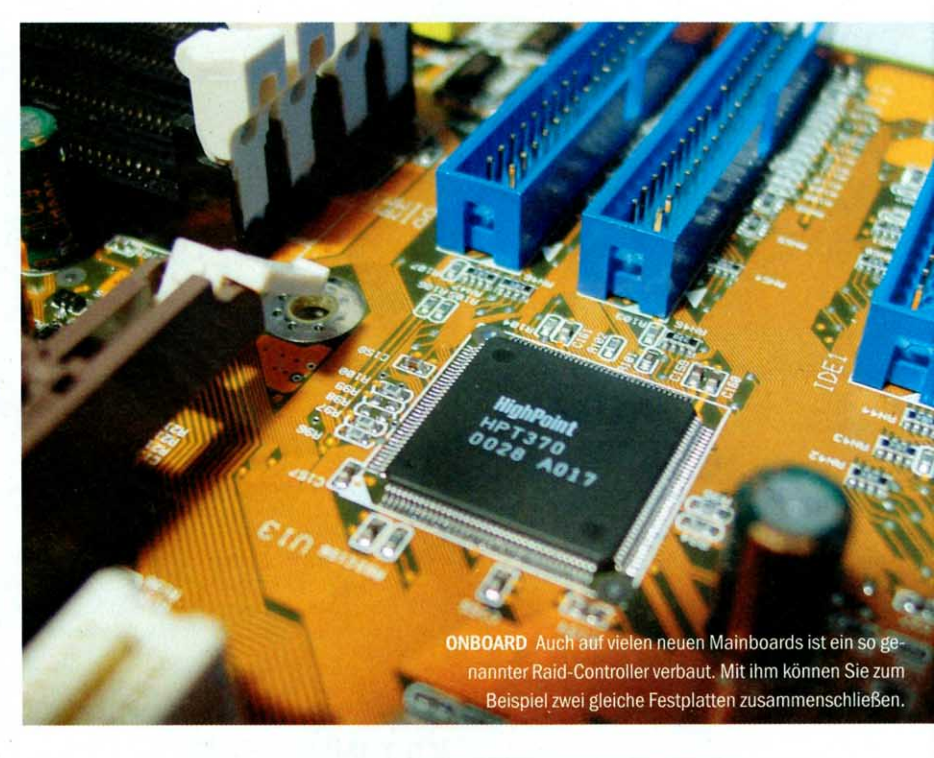

Schritt 1


Schritt 2


Schritt 3


Schritt 4

Zunächst einmal sind beide nicht miteinander kompatibel, das heißt: nicht austauschbar. Für den Northwood-Pentium-4 brauchen Sie ein Sockel478-Mainboard, der AthlonXP verlangt eine SockelA-Hauptplatine. In unseren 3D-Benchmarks hat der AMD-Prozessor stets besser abgeschnitten als der 1.700er-Pentium-4. Das Besondere am AthlonXP ist allerdings seine Namensgebung, denn die orientiert sich nicht an seiner tatsächlichen Taktfrequenz, sondern an einem Leistungsindex. Sein Vorgänger, der Athlon „Thunderbird", müsste mit 1.700 MHz getaktet sein, um die Leistung des AthlonXP 1.700+ zu erreichen. Die tatsächliche Taktfrequenz des XP-Athlons liegt nur bei 1.470 MHz.



ONBOARD Auch auf vielen neuen Mainboards ist ein so genannter Raid-Controller verbaut. Mit ihm können Sie zum Beispiel zwei gleiche Festplatten zusammenschließen.

Mainboard mit eingebauter CPU

Gibt es Mainboards, bei denen der Prozessor schon eingebaut ist? Wenn ja, wo gibt es so etwas zu kaufen? Da ich nicht so gut im Einbau von Prozessoren bin, wäre es für mich besser, gleich ein Mainboard mit Prozessor einzubauen. Zurzeit habe ich einen Pentium 3 mit 700 MHz und einer Geforce2-MX-Grafikkarte. Das Mainboard ist auch nicht mehr das neueste.

CHRISTIAN EHRLICH, PER E-MAIL

Mainboards mit bereits eingebautem Hauptprozessor gibt es nicht. Aktuelle Prozessoren (Pentium 4, Duron, AthlonXP) werden im Sockel-Format hergestellt und liegen flach auf dem Mainboard. Sie werden über einen Sicherheitshebel auf dem Mainboard-Sockel befestigt. Schließlich müssen Sie nur etwas Wärmeleitpaste auf dem Prozessorkern verteilen und dann den CPU-Lüfter auf den weißen Sockel klemmen und seine Stromversorgung an das Mainboard anschließen. Wenn Sie sich unsicher sind, fragen Sie bitte Ihren Fachhändler, ob er Ihnen zur Hand gehen kann. Wesentlich einfacher, aber auch teurer wäre es, gleich einen neuen Komplett-PC zu kaufen.

Windows-XP-Killer

Ich habe Probleme mit meiner XP-Version. Ich werde dieses Betriebssystem einfach nicht mehr los. Es ist nicht schlecht, nur manchmal stört es mich schon und jetzt hätte ich gerne eine Alternative zu XP. Wie werde ich es wieder los? Wenn ich eine ältere Windows-Version einlege, werden die Setup-Funktionen automatisch deaktiviert. Sogar Linux verweigert die Installation.

MICHAEL GRAF, PER E-MAIL

Nach unserer Erfahrung ist Windows XP das stabilste Betriebssystem für PC-Spiele. Wenn Sie trotzdem auf eine ältere Windows-Version umsatteln wollen, müssen Sie die Windows-Partition (falls NTFS-Dateisystem) mit dem Fat32-Dateisystem formatieren. Erstellen Sie vorher ein Backup Ihrer wichtigsten Dateien wie E-Mails, Spielstände und Favoritenliste. Die Linux-Installation parallel zu Windows XP ist kein Problem. Je nach Linux-Version sollten Sie sich die Installationsanleitung genau durchlesen und im Falle von Suse-Linux gegebenenfalls auf die Support-Hotline zurückgreifen. Denken Sie daran, dass Ihre Windows-Programme nicht unter Linux funktionieren.

BERND HOLTMANN

Noch Fragen?

Wenn Sie Technik- oder Hardwarefragen haben, schicken Sie diese entweder per Post an:

Computec Media AG
PC Games
Stichwort: Hardware-Hilfe
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

oder einfach als E-Mail an:

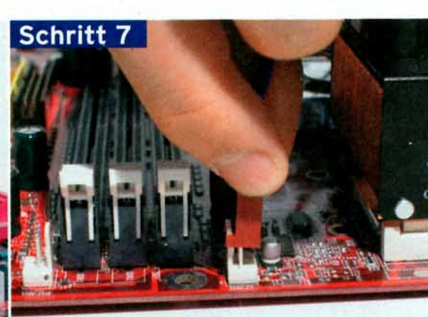
technik@pcgames.de

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht alle Leserensendungen einzeln beantworten können. Bei grundlegenden Hardwarefragen empfehlen wir Ihnen einen Besuch auf unserer Webseite www.pcgames.de. Dort finden Sie im Community-Bereich elf separate Hardwareforen, in denen Ihnen Redakteure und Leser weiterhelfen.









VIDEOS

AKTUELL
- Anno 1503
- Medieval: Total War
- Zu Besuch bei GIGA Games, Teil 2
- Das PC-Games-Testcenter

VORSCHAU
- Battlefield 1942
- Gothic 2
- Hitman 2: Silent Assassin
- Stronghold Crusader
- Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield

TEST
- Divine Divinity
- Syberia
- Tactical Ops: Assault on Terror

TRAILER (NUR DVD)
- About a Boy (Kino)
- Battlefield 1942
- Colin McRae 3
- Die Sims Online
- DTM Race Driver
- Ernst sein ist alles (Kino)
- Hoverace
- Icewind Dale 2
- Mr. Deeds (Kino)
- No Man's Land
- Platoon
- Praetorians
- Project Nomads
- Sabotain
- Sim City 4
- The Partners
- Tomb Raider AoD
- Voodoo Islands

PATCHES

- Airline Tycoon Evolution 1.01 (d)
- America's Army v1.01b (e)
- Arx Fatalis v1.11 (d)
- Black & White v1.20 (int)
- Capitalism 2 v1.01 (d)
- Die Gilde v1.03a (d)
- Duke Nukem: Manhattan Project 1.0.1 Editor Update
- Dungeon Siege v1.09.2 (Beta)
- GTA 3 Sound-Update 1.0
- GTA 3 v1.1 (e)
- Morrowind v1.1.0605 (e)
- Morrowind v1.1.0605 (eu)
- Neverwinter Nights Auto-Updater v1.07
- Port Royale v1.15 (d)
- Port Royale v1.2 Beta (d)
- Sudden Strike 2 v2.0 von v1.9 (d)
- Trainz Hotfix #1 (d)
- Tropico - Paradise Island v1.51 (int)
- UEFA Challenge v1.0
- Warcraft 3 v1.01

TREIBER:

WINDOWS 9X UND ME:
- Ati Radeon-Referenz-Treiber 7.72
- Creative Riva TNT2 - Geforce4-Treiber 29.42
- Gainward Riva TNT2 - Geforce4-Treiber 29.80 Win9x
- Matrox G200 - G550 6.82.016
- Nvidia 3D Stereo Treiber 28.32
- Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce4) 29.42
- Sis Xabre 3.03.51

WINDOWS 2000 UND XP:
- Ati D3D Treiber-Update für Catalyst 02.1 Win2k
- Ati D3D Treiber-Update für Catalyst 02.1 WinXP
- Ati Radeon-Referenz-Treiber 7.72 Win2k
- Ati Radeon-Referenz-Treiber 7.72 WinXP
- Creative Riva TNT2 - Geforce4-Treiber 29.42
- Gainward Riva TNT2 - Geforce4-Treiber 29.80
- Matrox Parhelia 1.00.01.228
- Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce4) 29.42
- Nvidia WDM-Treiber 1.08
- Sis Xabre 3.03.51

TOOLS

- RefreshForce 1.0
- RefreshLock 2.02
- RivaTuner 2.0 RC 11

SPECIALS

- Artikel: Spieltuning GTA 3
- Editor-Dateien für Warcraft 3
- Editor-Module für Neverwinter Nights
- Gamespy
- Mod für Deus Ex „Hotel Corleone"
- Mods für GTA 3
- Neue Plug-ins für Morrowind
- Skins für GTA 3
- Wallpapers
- WinZip



MEDIEVAL: TOTAL WAR

Sind Sie bereit für 400 Jahre Krieg und Zerstörung? Im Echtzeitstrategiespiel **Medieval: Total War** erleben Sie die Geschichte vom ersten Kreuzzug bis hin zum Untergang Konstantinopels hautnah mit – nämlich als Feldherr einer riesigen Armee. Testen Sie Ihre Fähigkeiten. Dort erwarten Sie acht Trainingseinheiten sowie eine komplette Einzelspieler-Mission.

SPIELSTEUERUNG
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert
SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 500, 128 MB RAM
Empfohlen: CPU 1.000, 256 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 300 MB

KILT INVADERS

Was unter dem Schottenrock ist, erfahren Sie im Minispiel zu **Highland Warriors** auch nicht – aber Zielen lernen Sie in **Kilt Invaders**. Über mehrere Levels müssen Sie sich mit Pfeil und Bogen einer wachsenden Anzahl diverser Angreifer stellen, darunter Nahkämpfer, Zauberer und Schamanen. Richtig hektisch wird das muntere Ballerspiel, wenn größere Mengen an berittenen Gegnern und Fernkämpfern auftauchen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
[Maus]	Schießen
[Pfeil links]	Nach links ausweichen
[Pfeil rechts]	Nach rechts ausweichen

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 600, 128 MB RAM
Empfohlen: CPU 800, 256 MB RAM
3D-Unterstützung: DirectX
HD: 50,7 MB

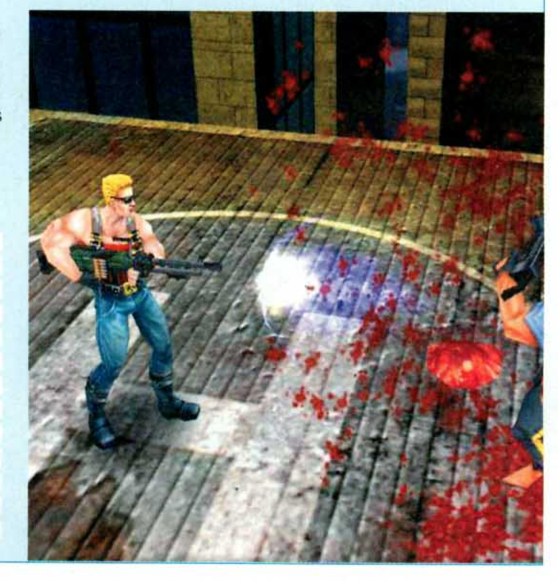
HAEGEMONIA (SELBSTLAUFEND)

Welche epischen Ausmaße das 3D-Weltraum-Strategiespiel **Haegemonia** annehmen könnte, lässt sich schon jetzt anhand dieser stimmungsvollen Grafikdemo erahnen. Fast wie in einem Kinofilm führt Sie die Kamera zunächst an eine Raumflotte heran, die dann in ein effektgeladenes Actionfeuerwerk hineingezogen wird. Hinter **Haegemonia** steht übrigens dasselbe Entwicklerteam, von dem **Imperium Galactica 1** und **2** stammen.

SPIELSTEUERUNG:
Selbstlaufend
SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 600, 128 MB RAM
Empfohlen: –
3D-Unterstützung: DirectX
HD: 77 MB

DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT

Sie haben keine Lust mehr, auf **Duke Nukem Forever** zu warten? Dann versuchen Sie es mal mit **Manhattan Project**. Ebenso wie der Ego-Shooter ist auch dieses Spiel ein „echter Duke", bei dem Sie sich durch etliche Gegner bis zum Ziel kämpfen. Die Demo enthält „Rooftop Rebellion", die erste Episode der Vollversion. In den Kämpfen auf den Häuserdächern sind bereits vier typische Duke-Waffen benutzbar.



SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
[Pfeil rechts]	Nach rechts bewegen
[Pfeil links]	Nach links bewegen
[Pfeil oben]	Nach oben zielen/klettern
[Pfeil unten]	Ducken/klettern
Alt	Schießen
Strg	Springen

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 350, 64 MB RAM
Empfohlen: CPU 700, 128 MB RAM
3D-Unterstützung: DirectX
HD: 68,6 MB

MOTO GP

Moto GP Ultimate Racing Technology von THQ simuliert die komplette GP-Saison mit allen Fahrern und Motorrädern des vergangenen Jahres in der 500-ccm-Klasse. Falls Sie sich noch nicht sicher sind, ob Sie THQs gelungenes Rennspiel erwerben sollen, können Sie es anhand unserer Demoversion ausführlich Probe spielen. Der Rundkurs von Assen in Holland sowie vier Fahrer stehen zur Auswahl. Hals- und Beinbruch!

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
←	Nach links lenken und Motorrad nach links neigen
→	Nach rechts lenken und Motorrad nach rechts neigen
↑	Beschleunigen
↓	Vorder- und Hinterradbremse gleichzeitig betätigen
D	Fahrer lehnt sich auf dem Motorrad nach vorne
C	Fahrer lehnt sich auf dem Motorrad nach hinten
X	Vorderradbremse
Y	Hinterradbremse
Q	Nach hinten sehen
W	Kameraansicht verändern
Esc	Das Spiel unterbrechen

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 350, 128 MB RAM
Empfohlen: CPU 800, 256 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 68 MB







AMERICAN CONQUEST (SELBSTLAUFEND)

Bis zu 16.000 Einheiten werden Sie in der Vollversion von **American Conquest** gleichzeitig in die Schlacht schicken können. Einen Vorgeschmack darauf gibt diese selbstlaufende Demo, in der zwei Heere von Amerika-Eroberern mit Artillerie, Infanterie und Kavallerie aufeinander treffen.

SPIELSTEUERUNG: Selbstlaufend
SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 233, 128 MB RAM
Empfohlen: CPU 1.000, 256 MB RAM
3D-Unterstützung: -
HD: 81,1 MB

EXKLUSIV-DEMO | AMERICA'S ARMY OPERATIONS: RECON

Mit diesem Ego- und Anwerbe-Shooter des amerikanischen Verteidigungsministeriums erleben Sie die U.S. Army und ihre Arbeit live. In der **Recon**-Version des Militär-Shooters gilt es zunächst, eine Art Grundausbildung zu absolvieren, die aus vier Levels besteht. Anschließend dürfen in sechs Multiplayer-Missionen beispielsweise Gefangene gerettet oder finstere Umwelt-Terroristen aufs Korn genommen werden.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W	Vorwärts bewegen
S	Rückwärts bewegen
A	Nach links bewegen
D	Nach rechts bewegen
(Maus)	Schießen

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 766, 128 MB RAM
Empfohlen: CPU 1.400, 256 MB RAM
3D-Unterstützung: DirectX
HD: 494 MB





TOP-10-DEMOS

PLATZ	
1	America's Army
2	Frontline Attack (nur DVD)
3	Duke Nukem: Manhattan Project
4	Moto GP
5	Medieval: Total War
6	Spider-Man The Movie Game (nur DVD)
7	Der Anschlag (nur DVD)
8	Big Scale Racing (nur DVD)
9	The Italian Job (nur DVD)
10	Gore (nur DVD)

EXKLUSIV-DEMO | FRONTLINE ATTACK: WAR OVER EUROPE

Bei dieser Probeversion des Echtzeit-Strategicals **Frontline Attack** handelt es sich um ein Tutorial, das sich im weiteren Verlauf zur Mission entwickelt. Nach ersten Navigations- und Schießübungen mit einem Tiger-Panzer übernehmen Sie das Kommando über Artillerie und Infanterie und erobern mithilfe von Luftschlägen feindliche Stellungen. In der Demo kämpft der Spieler aufseiten der Wehrmacht.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
	Einheiten, Ziele und Schaltflächen auswählen
	Blickwinkel ändern und zoomen

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 333, 64 MB RAM
Empfohlen: CPU 1.500, 256 MB RAM
3D-Unterstützung: DirectX
HD: 380 MB



BIG SCALE RACING

In **Big Scale Racing** übernehmen Sie ausnahmsweise nicht das Steuer eines Rennwagens, sondern steuern eines von zwölf kleinen Modellautos.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
	Beschleunigen
	Bremsen
	Nach links lenken
	Nach rechts lenken

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 333, 64 MB RAM
3D-Unterstützung: DirectX
HD: 37,4 MB

CYCLING MANAGER 2

Sie können eine Strecke ausprobieren und Ihrem Team Anweisungen geben. Sie steuern dabei, wie aggressiv Ihre Radler unterwegs sind und ob sie teamorientiert fahren oder sprinten.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Pfeiltasten:	Fahrer durchschalten
	Schaltfläche auswählen

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 233, 32 MB RAM
Empfohlen: CPU 500, 64 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 72,7 MB

DER ANSCHLAG (DT.)

Eine Gefängnis-Mission, in der Geiseln befreit werden müssen, sowie die Spielmodi „Feuergefecht" und „Lone Wolf".

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W	Vorwärts bewegen
S	Rückwärts bewegen
A	Nach links bewegen
D	Nach rechts bewegen
	Schießen

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 460, 64 MB RAM
Empfohlen: CPU 1.000, 256 MB RAM
3D-Unterstützung: DirectX
HD: 166 MB

GLOBAL OPERATIONS

Während Sie in der Beta-Demo in Quebec unterwegs waren, ist hier die Antarktis die Basis für Mehrspieler-Gefechte.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W	Vorwärts gehen
S	Rückwärts gehen
A	Nach links ausweichen
D	Nach rechts ausweichen
	Waffe benutzen

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 500, 64 MB RAM
Empfohlen: CPU 1.000, 196 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 200 MB

GORE

Nur der Mehrspielermodus weiß zu gefallen. Die Grafik hat schon ein paar Jahre zu viel auf dem Buckel.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
	Nach links strafen
	Nach rechts strafen
	Vorwärts
	Rückwärts
	Schießen

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 350, 64 MB RAM
Empfohlen: CPU 600, 128 MB RAM
3D-Unterstützung: OpenGL
HD: 200 MB

HOTEL GIGANT (DT.)

Besonders umfangreich ist die deutschsprachige Demo von **Hotel Gigant**. In drei spielbaren Tutorials lernen Sie die aufbautechnischen Grundlagen der Wirtschaftssimulation kennen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
	Objekte/Schaltflächen
	Perspektive/Position

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 350, 128 MB RAM
Empfohlen: CPU 800, 256 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 180 MB

THE ITALIAN JOB

Ihre erste Rennspiel-Fahrstunde absolvieren Sie in London. Richtig „italienisch" wird es im zweiten enthaltenen Level.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
	Beschleunigen
	Bremsen
	Nach links lenken
	Nach rechts lenken

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 300, 64 MB RAM
Empfohlen: –
3D-Unterstützung: DirectX
HD: 135 MB

SPIDER-MAN: THE MOVIE

Haben Sie sich mit der gewöhnungsbedürftigen Steuerung angefreundet, macht **Spider-Man** jede Menge Spaß.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W	Vorwärts
S	Rückwärts
A	Nach links
A	Nach rechts

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 500, 128 MB RAM
Empfohlen: CPU 800, 256 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 250 MB

EXTRAS DER PC-GAMES-DVD

DEMOS
Big Scale Racing
Cycling Manager 2
Der Anschlag (dt.)
Frontline Attack
Global Ops (neue Demo)
Gore
Hotel Gigant (dt.)
Spider-Man The Movie Game
The Italian Job

SHAREWARE-SPIELE
Arcade Chess 3D
Arcade Craze
Cargo Track
Cube
Docker Sokoban
Five Games
Global Pets 2002
Golasso
Hang3001 1.01
Joemino
Macarena of Time
Moonshot
Operation Alpha Strike
Orbs of Attrition
PacChap
Patience Max
Pogo Dave
Presidents3001
Snow Motion 1.5
SolSuite
States3001

SHAREWARE-TOOLS
Grafik-Tools:
DXM1
Photo Album
Photo Play 2 – ALL
S-PicView2002
Tapptoons LineTester Pro
Internet-Tools:
0190-Warner
ASP Web Database
Ezypage25
NetSuperSonic
PezExplorer
TotalNet 1.4
Web Searcher Wolfbot
wGrabber 2.1
System-Tools:
BettaPad
BrainCom
Equipotential3.1
Evidence Killer
I-Ching Insider
Ncome & Xpense
PC Doctor on Call
Personal Trainer One
PGcalculator15a
Ram Boost Pro
SecurePro
Sticky Paper
Stock Market 4.0
Techfacts
Tracks Eraser Pro
Visual Autorun
Watcher
Word on word

PATCH-DATENBANK
Aliens vs. Predator 2 Toolset
Aliens vs. Predator 2 Toolset Update #2
Aliens vs. Predator 2 v1.0.9.6 (d)
Arx Fatalis v1.11 (d)
Black & White v1.20 (int)
Catan – Die erste Insel v1.63 (d)
Civilization 3 v1.21 (d)
Command & Conquer – Alarmstufe Rot 2 v1.006 (d)
Command & Conquer – Renegade v1.030 (d)
Conflict Zone v1.12 (d)
Cossacks – European Wars CD-ROM Patch v3.03 (d)
Counter-Strike v1.5 (Mod-Version)
Counter-Strike v1.5 Fullupdate (Verkaufsversion engl.)
Counter-Strike v1.5 Fullupdate (Verkaufversion dt.)
Cultures 2 v1.05 (d)
Desperados v1.01 (d)
Die Gilde v1.02 (d)
Die Gilde v1.03 (d)
Die Siedler 4 v 2.04.1090 (d)
Die Völker 2 Patch #3 (d)
Dungeon Siege v1.09B (e)
Fußballmanager 2002 Database-Update #6 (d)
Gangsters 2 Vendetta v1.07 (d)
Ghost Recon v1.2.10.0 (d)
Gorasul – Das Erbe des Drachen v1.06 (d)
GTA 3 v1.1 (int)
Half-Life Fullupdate v 1.1.1.0 (d)
Heroes of Might & Magic 4 v1.3 (d)
Jedi Knight 2 v1.4 (int)
Kingdom under Fire v1.205 (int)
Medal of Honor v1.1 (d)
Morrowind v1.1.0605 (d)
MotoRacer 3 v1.2.4.1 (eu)
Myth 3 – The Wolf Age v1.02 (d)
Neverwinter Nights v1.07 (e)
Pool of Radiance – Ruins of Myth Drannor v1.4 (d)
Port Royale v1.15 (d)
Rollercoaster Tycoon v1.08.187 (d)
Schiene & Straße v1.1 (d)
Serious Sam – Second Encounter v1.07 (d)
Silent Hunter 2 v1.1 (d)
Stronghold v1.2 (int)
Sub Command – Seawolf Akula 688(I) v1.051 (d)
Summoner v1.40 (d)
Team Factor v1.05 (d)
Tropico – Paradise Island v1.51 (int)
Virtua Tennis v1.1 (d)
Warlords Battlecry 2 v1.03 (d)
Warrior Kings v1.3 (d)
Zanzarah v1.010 (d)

Profi-Hardware zu gewinnen

Wir verlosen die perfekte **Hardware-Umgebung für Intels neuen Pentium 4.**

Ihr PC könnte einen Turbolader vertragen? Kein Problem, denn PC Games verlost diesen Monat fünf erstklassige Pentium-4-Mainboards mit jeweils einem halben Gigabyte PC1066-Markenspeicher. Das Mitmachen ist ganz leicht: Einfach den umseitigen Feedback-Teilnahmebogen ausfüllen und einschicken - oder bequem am Bildschirm ausfüllen (www.pcgames.de). Wir drücken Ihnen die Daumen!

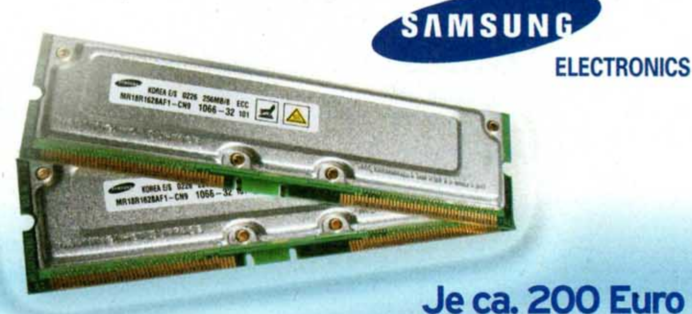
Die Preise:

5x Mainboard und 512 MByte Speicher

Unsere fünf Verlosungspakete bestehen aus jeweils einem Sockel478-Mainboard für Intel-Pentium-4-Prozessoren aus dem Hause Asus und 512 MByte ultraschnellem PC1066-Speicher, der mit 1.066 MHz angesprochen werden kann.



Je ca. 320 Euro



Je ca. 200 Euro

5x Asus P4T533-C

Das Asus P4T533-C verwendet den i850E-Chipsatz, der schnellen PC1066-Speicher unterstützt, um gute Performance für die neuen Pentium-4-Prozessoren mit 533 MHz Front-Side-Bus zu garantieren. Die Hauptplatine besitzt vier USB-2.0-Ports, eine Onboard-Soundkarte mit Sechskanal-Sound (plus digitale Anschlüsse), flexible Übertaktungsmöglichkeiten, ein dickes Softwarepaket (PC-Cillin 2002, Asus PC-Probe, Cyberlink PowerPlayer SE, Video Live Mail) und natürlich zwei IDE-Kabel. Eine Besonderheit ist Asus EZ Flash, mit dem Sie Ihr Mainboard-BIOS ohne Betriebssystem updaten können.

5x Samsung PC1066-Speicher, 512 MByte

Rambus-Speicher ist eine Hochleistungs-Speicherart, die dank der Rambus-Signaling-Level-Technik (RSL) mit bis zu 1.066 MHz angesprochen werden kann. Die RDRAM-Architektur der PC1066-Module ermöglicht eine maximale Bandbreite von 4,2 GByte pro Sekunde. Diese Leistung kommt vor allem 3D-Spielen zugute, denn dort führen seit langer Zeit PCs mit Rambus-Speicher die PC-Games-Benchmarks an. Die teuren Samsung-Speichermodule kommen im Laufe des Monats in den Handel. Ein einzelner ECC-Speicherstreifen mit 256 MByte wird mit rund 160 Euro zu Buche schlagen.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Samsung, Asus Deutschland und der COMPUTEC MEDIA AG.
- Einsendeschluss ist der 20. August 2002.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden.
- Ihre Angaben dienen PC Games zur Erstellung der Rubrik „Feedback" und werden garantiert nicht an Dritte weitergegeben.
- Die Preise werden unter allen Teilnehmern ausgelost. Die Antworten haben in keinem Fall Auswirkungen auf Ihre Gewinnchancen.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Nur ausreichend frankierte Sendungen nehmen an der Verlosung teil.

Schicken Sie den ausgefüllten Fragebogen an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Feedback
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

ZU IHRER PERSON

Wie alt sind Sie?
- ☐ Bis 16 Jahre
- ☐ 17 bis 20 Jahre
- ☐ 21 bis 29 Jahre
- ☐ 30 bis 39 Jahre
- ☐ 40 Jahre und älter

Ihr Beruf?
- ☐ Schüler
- ☐ Auszubildender
- ☐ Student ☐ Angestellter
- ☐ Leitender Angestellter
- ☐ Beamter ☐ Sonstiges

Name: ____________

Vorname: ____________

Anschrift: ____________

____

Den Fragebogen finden Sie auch zum komfortablen Ausfüllen und Ankreuzen auf www.pcgames.de.

Ich möchte folgendes Spiel bewerten (bitte ankreuzen):
- ☐ Warcraft 3
- ☐ Spider-Man: The Movie
- ☐ Arx Fatalis
- ☐ Virtua Tennis

Bitte bewerten Sie folgende Aspekte mit Schulnoten:

Grafik (Spielwelt, Effekte)
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Animationen
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Musik
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Soundeffekte
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Kommentare/Sprachausgabe
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Steuerung
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Innovationen
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Einsteigerfreundlichkeit
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Langzeitmotivation
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Mehrspielermodus
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6
☐ Nicht ausprobiert

Welche ähnlichen Spiele haben Sie bereits gespielt?
1. ____________
2. ____________
3. ____________

Was hat Ihnen an diesem Spiel besonders gut gefallen?
1. ____________
2. ____________
3. ____________

Was hat Ihnen an diesem Spiel weniger oder überhaupt nicht gefallen?
1. ____________
2. ____________
3. ____________

Was würden Sie sich für den Nachfolger wünschen?
1. ____________
2. ____________
3. ____________

Können Sie dieses Spiel weiterempfehlen?
- ☐ Ja
- ☐ Nein

Was wollten Sie schon immer den Hersteller des Spiels fragen?

____

Ihr ganz persönlicher Kommentar zum Spiel (sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor, bei Platzmangel benutzen Sie bitte ein Extrablatt):

____

Welches Spiel spielen Sie derzeit am liebsten?

____

Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten?

____

Für welches Spiel wünschen Sie sich Tipps & Tricks?

____

Von welchem Designer/Entwicklerteam würden Sie gern ein Interview lesen?

____

Für welche Genres interessieren Sie sich? (Mehrfachnennungen möglich)
- ☐ Aufbau-Strategie
- ☐ Wirtschaftssimulation
- ☐ Echtzeit-Strategie
- ☐ Taktikspiele
- ☐ Runden-Strategie
- ☐ Ego-Shooter
- ☐ Taktik-Shooter
- ☐ Sci-Fi-Action
- ☐ Action-Adventures
- ☐ Militärische Simulationen
- ☐ Geschicklichkeit
- ☐ Adventures
- ☐ Rollenspiele
- ☐ Action-Rollenspiele
- ☐ Online-Rollenspiele
- ☐ Fußball-Spiele
- ☐ American Sports
- ☐ Sport-Simulationen
- ☐ Motorsport
- ☐ Fun-Sports & Rennspiele

☐ **Ja, ich möchte zusätzlich eines von zehn Spielepaketen gewinnen und nehme daher an der ADward-Wahl teil. Diese Anzeige hat mir in der aktuellen Ausgabe am besten gefallen:**

Motiv: ____________

Inserent: ____________

Seite: ____________

Mit der Einsendung dieses Fragebogens bestätige ich, dass ich weder für den Entwickler noch für den Publisher des getesteten Spiels in irgendeiner Weise tätig bin oder war. Ich bestätige außerdem, dass es sich beim getesteten Spiel um ein ordnungsgemäß erworbenes Original handelt.

Name: ....

Vorname: ....

Adresse: ....

Telefon: ....

Beruf: ....

Alter: ....

E-Mail: ....

Kleinanzeigen

Sie wollen ein gebrauchtes PC- oder Videospiel verkaufen? Oder sind auf der Suche nach einem bestimmten Produkt? Dann sind Sie hier genau richtig: Mit einer privaten Kleinanzeige in unserem Kleinanzeigenmarkt erreichen Sie Ihre potenzielle Kundschaft. Nutzen Sie unseren Kleinanzeigen-Coupon auf der vorhergehenden Seite, legen Sie 5 Euro in bar oder als Scheck bei und senden Sie ihn an die angegebene Adresse. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten und nachgefragt werden.

Suche alte und neue PC-Spiele mit Anl. u. Verp. sowie Anfangsausgaben von Happy Computer.
E-Mail: fralbe@aol.com.
Tel.: 06022/614588,
Fax: 06022/614587

Verkaufe Duron 1 GH z.m Roard + Sound F.-Platte 38 GByte. 384 MB SDRAM. DVD 16x 48 Grafik Hercu. 4500 64 MB RAM 700 Euro. Tel.: 0175/8726798 ab 14 Uhr

---

Verkaufe an Sammler Atari 800XL Atarixc12 Recorder Monitor Teco, div. Spiele, Joystick.
Tel.: 0340/8581385

Suche alten AMO-K6-400-MMZ-Prozessor.
Tel.: 03576/203004

Verkaufe PSone (ohne Laufwerk), PC-Game Empire Earth, PC-Game Star Wars: Jedi Knight 2: Jedi Outcast, m. Verpackung, Anleitung und in perfektem Zustand. Tel.: 08141/71425

Verkaufe Game Boy Color mit 9 Spielen inkl. Anleitung und Zubehör. Preis nach Vereinbarung.Tel.: 03647/442725 oder 0170/8950744

Verkaufe N64 mit 3 Pads, 1 Memory Card, 7 Spiele, 1 Rumble Pak (gut erhalten) für 130 Euro VHB, ohne OVP

Suche Creatures 2 in relativ gutem Zustand u. ohne Viren.
E-Mail: BiancaBottke@web.de;
Tel.: 09163/995671

Suche alte Rollenspiele für C64, Ami 6A, Atarist, PC und alte Spielzeitschriften: ASM, PC Player etc.
wtmatthiesen@foni.net

Nintendo 64 2 Controller, 11 Spiele, Expansion Pak, M-Card und Rumble Pak für 300 Euro, Neupreis ca. 750 Euro, sehr gut erhalten. Tel.: 0177/4652526

Gran Prix 3 15 Euro, Tribes 2 20 Euro, Aquanox 20 Euro, DEMS EX 20 Euro. Bei Interesse: www.senprosystem@t-online.de

---

Junger, aktiver, netter CS-Clan sucht nach Members!! Besucht www.max-rulz.de.va! Server vorhanden. Mail to: maxleader@gmx.net
ICQ: 89369506

Leser fragen, PC Games antwortet

Mods-Spaß

Betreff: Mods

*Mein Freund meint, dass **Counter-Strike** kein Mod mehr ist. Ich meine aber, dass **Counter-Strike** zu **Half-Life** (dt.) gehört und somit ein Mod ist! Was ist richtig?*

HENDRIK RISTHAUS, PER E-MAIL

Im Prinzip ist ein Mod (von Modifikation) ja nichts weiter als ein Programm, das ein anderes verändert. Im Spieler-Fachjargon ist ein Mod ein Programm, das auf der Technologie eines anderen Spieles aufbaut und diese so erweitert und verändert, dass dabei ein neues Spiel entsteht. Insofern ist **Counter-Strike** klar ein Mod. Weiteres Merkmal: Mods sind in der Regel nicht-kommerzielle Fan-Projekte – und **Counter-Strike** ist zwar (auch) kommerziell, aber nicht-kommerziell entstanden und auch immer noch kostenlos zu haben.

Alles GIGA

Betreff: Report „Geil gaga"

*Ich habe mir die neue Ausgabe eurer Super-Zeitung gekauft und gleich die Video-CD angeschaut. Mir hat der Beitrag zu **GIGA Games** sehr gut gefallen und ich wollte mir die Sendung gleich anschauen, aber als ich um 22 Uhr meinen Fernseher anstellte und NBC Europe suchte, war ich erfolglos. Das einzige, was ich fand, war CNBC – und da kam es nicht. Könnt ihr mir sagen, ob CNBC richtig war oder was ich noch machen kann, um die Sendung von GIGA zu sehen?*

CHRIS, PER E-MAIL

GIGA Games ist nicht über Antenne zu empfangen und auch nicht in allen Kabelnetzen verfügbar; per Satellit kann man sich GIGA ebenfalls auf den Schirm holen (allerdings nur über Eutelsat, nicht via Astra!). Informationen über den Empfang gibt es auf www.giga.de.

Myst-isches Rätsel

Betreff: Preisfrage in den Leserbriefen

*Ich habe versucht, die Schrift zu lesen, die am oberen Rand der Hülle steht. Und ich kam zu dem Entschluss, dass es **Pirates!** sein könnte.*

SERGEJ BECKER, ROSENBERG-BRONNACKER

***No One Lives Forever 2** – was sonst?*

MATTHIAS KOCH, NÜRNBERG

Time Machine!

CARSTEN HEIZMANN, OBERKIRCH

*Bei dem gesuchten Game kann es sich, der Farbe nach zu urteilen, nur um **Populous 3: The Beginning** handeln. Ich hoffe mal, dass ich Recht habe.*

MICHAEL SCHEIDT, OSANN-MONZEL

Myst 3: Exile!

HEIKO SCHMITZ, BERLIN

Tausende haben mitgemacht, 90 % aller Teilnehmer zudem richtig getippt – das verdeckte Spiel ist in der Tat das Adventure **Myst 3: Exile** von Ubi Soft, das auch auf einem Apple Macintosh lauffähig ist. Wir haben übrigens auch alle „**Myth 3**"-Einsendungen gelten lassen. Heiko Schmitz wurde aus dem Topf gezogen und erhält Christians kompletten Stapel, natürlich inklusive der Grafikkarten, die wir bei den Fotoaufnahmen leichtsinnigerweise in den Stapel gepackt hatten. Unseren Lesern entgeht aber auch wirklich gar nichts ...

Schwarze Männchen

Betreff: Feedback-Illustrationen

Wer zeichnet die schwarzen Männchen in den Feedbacks? Hat der Zeichner eine Homepage oder malt er noch andere Comics?

JULIAN KIMMERL, PER E-MAIL

Unser Grafiker David Pierce ist zwar kein ausgewiesener Comic-Zeichner, produziert aber Info-Grafiken für eine Menge Zeitschriften, in Deutschland unter anderem für **Tomorrow** und **Men's Health**. Einen Einblick in seine Arbeit bekommt man unter http://nieonline.com/pierce//.


Geil gaga

GIGANTISCH PC Games durfte hinter die Kulissen von GIGA Games blicken.



AUFLÖSUNG Vergleichen Sie selbst: Myst 3 versteckte sich unter GTA 3.



GTA 3 Jede Feedback-Grafik wird exklusiv für PC Games angefertigt.



CRAFT-WERK Mit Warcraft 3 lieferte Blizzard erneut exzellente Arbeit ab.

Begeistert von Warcraft 3

Betreff: Warcraft-3-Test

*Da sich normalerweise immer nur die Leute zu Wort melden, die an einem Produkt Kritik üben, möchte ich heut ausnahmsweise mal einfach nur ein Lob an die Designer von **Warcraft 3** aussprechen. Dieses Spiel ist seit langer Zeit endlich mal wieder ein Spiel, welches mich in jeder Hinsicht begeistert hat. Fantastisches Gameplay, spannende Handlung, tolle Umsetzung. Endlich mal eine Fortsetzung, die den Namen auch wirklich verdient. **Warcraft 3** ist nicht ein einfacher Aufguss der alten Version, sondern vereint fantastische neue Spielideen, welche trotzdem auf dem alten Spiel aufbauen. Eine Menge Render-Videos in Kinoqualität und eine große Menge Zwischensequenzen, welche einen in die geniale Handlung reinziehen. Kostenlose Bereitstellung des Battle.net-Karteneditors, Communitys, kaum Bugs (beziehungsweise bei mir noch gar keinen) und das alles für den sagenhaften Preis von nur 40 Euro (in manchen Läden sogar noch weniger). Da stellt sich nur die Frage, warum schaffen andere Spieldesigner das nicht? Warum werden qualitativ wesentlich schlechtere Spiele zu einem viel höherem Preis angeboten? Ich kann nur hoffen, dass Blizzard mit diesem Spiel so viel einspielt, dass sie bei dieser Qualität in Zukunft bleiben. Dazu gehört natürlich, dass es nicht so viele Raubkopierer gibt wie bei **Starcraft**. Ich kann also nur an alle appellieren: Wer weiterhin so gute Spielqualität haben möchte, soll den Brenner aus dem Computer lassen und sich für diesen Superpreis **Warcraft 3** kaufen! Für mich ein Spiel, das man nicht genug ehren kann – habt ihr nicht vielleicht noch einen Sonder-Award?*

FLORIAN CLAUS, MAINZ

Wir sind sicher, dass Blizzards Echtzeit-Strategiehit bei der Wahl zum „Spiel des Jahres" ganz vorne mitmischen wird.

*In der aktuellen PC Games (08/2002) wurde unter anderem **Warcraft 3** getestet und bekam eine erfreuliche Wertung von 92 %. Beim Einkaufsführer hatte das Spiel jedoch nur noch eine Wertung von 90 %. Werden die Spiele im Einkaufsführer anders bewertet oder handelte es sich hierbei nur um einen Druckfehler.*

MANUEL KNÄB, PER E-MAIL

Unser Fehler: **Warcraft** ist das derzeit beste Echtzeit-Strategiespiel und hat verdiente 92 Spielspaß-Punkte abgeräumt.

Nur das Beste

Betreff: Spiel des Monats

*Warum wird eigentlich nicht immer das Spiel mit der höchsten Wertung „Spiel des Monats" (zum Beispiel in Ausgabe 7/2002: **GTA 3** Spiel des Monats mit 89 %, **Morrowind** hingegen 91 %)? Legt ihr schon vor dem Test fest, was Spiel des Monats wird. Wenn es so wäre, wird ja wahrscheinlich **UT 2003** Spiel des Monats, auch wenn **Mafia** (was ich denke) oder andere Spiele eine höhere Wertung bekommen.*

JULIAN, PER E-MAIL

Zum „Spiel des Monats" wird normalerweise das beste Spiel einer Ausgabe gekürt. Bei mehreren geeigneten Kandidaten (wie im Falle von **GTA 3** und **Morrowind**) entscheidet sich die Redaktionskonferenz für das Spiel, das entweder innovativer ist oder das mehr Leser interessieren dürfte. So würden wir einem 86 %-Rollenspiel den Vorzug gegenüber einer 89 %-Football-Simulation geben.

Wo bleibt Resistance?

Betreff: Test Operation Flashpoint-Add-on

__Neverwinter Nights__ ist fast am selben Tag erschienen wie __Operation Flashpoint: Resistance__. Aber irgendwie vermisse ich den Test zu diesem Spiel. Warum kann ich bei meiner Lieblingszeitschrift nicht mal den Test zum Add-on lesen? Habt Ihr die fertige Version gar nicht erhalten?

VADIM NECKLEUDOV, PER E-MAIL

Sie vermuten richtig: Uns erreichte diesmal keine testfähige Beta- oder Master-Version, sondern erst das fertig verpackte Spiel. Sollten normalerweise die Alarmglocken schrillen, wenn ein Spiel vor dem Test in den Läden auftaucht, so trifft die deutsche Codemasters-Niederlassung (die liebend gerne Tests des hervorragenden Add-ons im Vorfeld gesehen hätte) keine Schuld. Den Test lesen Sie auf Seite 84.

Gute Nachbarn

Betreff: Report „Böses Blut"

*Ich möchte zum Thema „Blut in Spielen" noch den Kommentar eines neutralen Schweizers abgeben. 1. Die Gesetze von Deutschland gelten hier nicht. Wir können ohne weiteres Spiele, die bei euch indiziert sind, legal kaufen. Soweit ich weiß, laufen jedoch auch hier in der Schweiz nicht mehr Leute Amok als bei euch in Deutschland. Und ich denke ehrlich gesagt nicht, dass Deutsche psychisch anfälliger sind als Schweizer. 2. Ich achte auf den grafischen Stil eines Spiels. Aktuelles Beispiel ist **GTA 3**: Es ist eher im Comic-Stil gehalten und Blut wäre da meiner Meinung nach fehl am Platz (würde einfach nicht zum Rest passen). Anders bei **Medal of Honor: Allied Assault (dt.)**: Das Spiel setzt auf Realismus und ein bisschen Blut sollte da schon sein (über die Menge kann man sich streiten). Und ich finde, **Doom 3** ohne Blut ist wie ein Hamburger ohne Ketchup. Es würde irgendetwas fehlen. 3. Der spielerische Nutzen (von Blut) ist vor allem in Shootern insofern vorhanden, dass man den Schaden (Ort des Einschlags), den man angerichtet hat, besser abschätzen kann. Wer **GTA 3 (dt.)** gespielt hat, weiß, was ich meine. Man hat vor allem am Anfang eher Mühe, Treffer abzuschätzen. Ich hoffe, ich konnte etwas zu dieser Diskussion beitragen.*

STEFAN BÜHLER, PER E-MAIL

Wir freuen uns auf Ihre Briefe und E-Mails – schreiben Sie bitte an:
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Leserbriefe, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.
E-Mail: leserbrief@pcgames.de oder chefredaktion@pcgames.de. Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor. Beteiligen Sie sich auch an den Diskussionen in den PC-Games-Foren unter www.pcgames.de!

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Ist euch aufgefallen, dass in so schweren Zeiten wie diesen, die Werte, welche uns die Bibel vermittelt (die Älteren unter euch erinnern sich vielleicht noch daran), in einer Zeitschrift wie der euren kaum zur Sprache gebracht werden?" Diese Mail von Katja hat mich neulich wirklich erschüttert!

Katja hat natürlich vollkommen Recht und ich bin durchaus willens, es zu ändern. Jedoch bleiben einige Fragen offen. Zum Beispiel verbietet mir Lev. 19:27 eindeutig, mein Haupt- und Barthaar zu schneiden. Bin ich aufgrund dessen, dass ich mich zu rasieren pflege, schon der Verdammnis anheim gefallen und habe mein Seelenheil verspielt? Bisweilen arbeite ich am Wochenende. Aber: (Exodus 21:7) „Wer am Samstag arbeitet, muss getötet werden!" Eine drastische Maßnahme, die aber durchaus helfen kann, neue Arbeitsplätze zu schaffen. Was wird dann aber aus Polizisten, Krankenschwestern und anderen, unheiligen Berufsgruppen? Ganz abschaffen – oder derartige berufliche Randgruppen mit Andersgläubigen besetzen? Können wir das bezahlen? Aber auch hier kann die Bibel Lebenshilfe geben! In Lev. 25:44 wird versichert, dass ich Sklaven besitzen darf (sowohl männliche als auch weibliche), wenn ich sie von benachbarten Nationen erwerbe. Verstehe ich es somit richtig, dass ich mir Österreicher kaufen darf, oder sind sie durch die EU keine benachbarte Nation? Lieber kein Risiko eingehen und sicherheitshalber Schweizer kaufen. Liebe Katja, um biblische Werte hier verbreiten zu können, bedürfte ich vorher dringend der Beantwortung dieser elementaren Fragen. Allerdings nicht von dir. Auch hier kann mir die Bibel wundersam helfen. Korintherbrief, 14:34 „... sollen die Frauen schweigen in der Gemeindeversammlung; denn es ist ihnen nicht gestattet, zu reden, sondern sie sollen sich unterordnen, wie auch das Gesetz sagt. Wollen sie aber etwas lernen, so sollen sie daheim ihre Männer fragen. Es steht der Frau schlecht an, in der Gemeinde zu reden." Nimm es bitte nicht persönlich, das ist auch keineswegs meine Meinung – ich habe nur zitiert.

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Community

Hi,

ich finde es sehr seltsam bei eurer Anmeldung, dass jeder Nickname, den ich verwende, schon vergeben ist. Habe über eine Stunde versucht, mich anzumelden. Einfach unmöglich. Jeder Nickname ist schon vergeben. Habe „Tom" versucht, jedes Mal kam die Meldung „schon vergeben". Wie geht das? Auch bei Auto, Fußballgott und Trash – jedes Mal dieselbe Meldung. Ihr solltet das mal kontrollieren.

THOMAS FISCHER

Was sollten wir da deiner Meinung nach kontrollieren? In unserer Community gibt es inzwischen 70.109 registrierte User, jeder mit einem eigenen Nick. Es ist mir schier unverständlich, dass dabei so originelle und ausgefallene Namen wie „Tom" schon vergeben sein sollten. Kann es sein, dass da schon ein anderer draufgekommen ist?

Liebesleid

„Halili" Rossi!

*Ich habe da ein Riesen- sch*** (Meine liebe Lehrerin Frau Stippke hat mir verboten, dieses Wort zu sagen. Ich tu's aber trotzdem) -Problem. Ich bin verzweifelt. Sonst würde ich mich wohl auch nicht an dich wenden, lieber Rossi. Es geht um die Liebe. Zumindest glaube ich, dass es Liebe ist. Auf Seite 112 in Ausgabe 08/02. Ich weiß leider nicht, worüber der Artikel ging, aber in dem Bild oben links da steht so eine supersüße Frau in gelbschwarz, mit schwarzer Cap auf dem Kopf und weißschwarzem Regenschirm. Kannst du mir zumindest ihre Handynummer geben, wenn du schon kein Date für mich ausmachen kannst. Aber bitte suche keinen Kontakt mit ihr. Du würdest dich bestimmt auch verlieben in eine solche Traumfrau.*

PS: Liebe Unbekannte: Ich liebe die Farben weiß, gelb und natürlich schwarz. Und wenn du Motorrad magst, mag ich es natürlich auch. Ach, und du kannst so total süß deinen Regenschirm halten. Du hast aber auch eine interessante Kette um den Hals.

MIT VIELEN LIEBEN GRÜSSEN: SIR S.

Klar – bei mir bist du richtig. Ich kann dich auf das Leben vorbereiten. Das Wichtigste, was man lernen muss: Enttäuschungen sind normal! Deiner Mail kann ich entnehmen, dass du Schüler bist. Dein Hase steht auf der Rennstrecke neben einem Rennfahrer. Also aller Wahrscheinlichkeit nach eine jener Damen, die im umgangssprachlichen Bereich als „Boxenluder" umschrieben werden. Klar – Boxenluder sind bekannt dafür, dass sie sich immer gern mit Schülern einlassen und mit einer Einladung zu McDonald's durchaus zufrieden zu stellen sind. Immerhin sind sie ja keinesfalls Boxenluder geworden, um mit Rennfahrern und anderer Prominenz gesehen zu werden, sondern tun dies natürlich nur, um liebe, kleine Jungs kennen zu lernen. Bisher ist ja alles ganz normal, wenn man einmal von den Geräuschen an meinem PC absieht, die eine klatschende Hand auf einer Stirn verursacht. Was mich aber ernsthaft erschüttert hat, ist die Tatsache, dass es deinem von Hormonen umflorten Blick zur Gänze entgangen ist, dass es sich hierbei keineswegs um ein Foto von Menschen aus <hüstel> Fleisch und Blut handelt, sondern um den Screenshot eines Computerspiels. Teile eines Spiels haben sehr selten eine Telefonnummer und nehmen in der Regel auch keine Einladungen an. Wenn das schon für solche Adrenalinausschüttungen bei dir reicht, wirst du beim Anblick einer echten Frau wahrscheinlich ohnmächtig vor Aufregung. Und ich Depp war bisher immer der Meinung, Computerspiele stellten keine Gefahr für die Entwicklung junger Menschen dar. Wie man sich irren kann.

Ruf mich an!

Ich hätte eine Frage: Ich habe mich neulich auf der Seite der PC Games angemeldet. Aber immer, wenn ich mich jetzt in das Internet einwähle, erscheint auf dem Monitor ein Fenster mit dem Namen „Interfun Sex Account". Das habe ich mir von euch zugezogen! Wie kann ich das wieder ändern? Antworten Sie schnell!

MOSLEY2

Was du dir da eingefangen hast, ist ein so genannter „Dialer". Dabei handelt es sich um listige, kleine, dreckige Programme, die deine bisherige Internetverbindung durch eine andere ersetzen, deren Gebühren im Normalfall pro Minute dem Haushalts-

budget von Ruanda entsprechen. Ich nehme an, du hast mir diese E-Mail auch schon mit deinem snobistisch teuren Internetzugang geschickt und ich vermute, dass Beschaffung und Ausbildung einer Brieftaube deutlich preiswerter gewesen wären, selbst wenn sie mit dem Taxi zu mir gefahren wäre. Dabei hätte ein kurzer Blick in die Einstellungen deines Internet-Explorers wahrscheinlich genügt, um die Kostenfalle zu entlarven und unschädlich zu machen. Aber offenbar bevorzugst du die teure Variante. Ich bewundere deinen Heldenmut, mit dem du dich ohne Rücksicht auf persönliche Verluste der Stützung des Bruttosozialproduktes widmest. Deinen ganzen Heldenmut wirst du aber auch noch brauchen, wenn deine Eltern erfahren, was sich Sohnemann da auf dem PC eingefangen hat. Und glaube mir – spätestens nach der nächsten Telefonrechnung werden sie es erfahren! Der Zeitpunkt sollte nicht schwer auszumachen sein, wird er doch durch laute, spitze, wahrscheinlich ein bisserl hysterische Schreie aus der Kehle deines Vaters akustisch dem weiteren Umfeld mitgeteilt. Natürlich kannst du jetzt uns die Schuld in die Schuhe schieben, aber ich kann dir versichern, dass man sich auf unserer Homepage garantiert keine Dialer einfängt. So etwas bekommt man in der Regel als Souvenir von Seiten, mit denen du bestimmt nicht in Verbindung gebracht werden willst. Für deine private Aktion von „Jugend forscht" empfehle ich dir künftig das Dr.-Sommer-Team, welches auch deinen diesbezüglichen Wissensdurst stillen kann, nur ohne Dialer und in nicht ganz so aufregender Aufmachung.

Webcam

Hallo Rainer!

Nach langem Geschwafel (Allerdings! Die paar hundert Zeichen vorher habe ich gestrichen, um unser Ego auf Normalniveau zu halten. So viel Lob glaubt uns eh keiner und alle würden vermuten, wir hätten es selbst geschrieben – wenn sie zu dem Zeitpunkt noch wach gewesen wären. Anm. v. RR) mal zu dem eigentlichen Grund meiner Mail (Was? Jetzt schon? Ich habe ja kaum zehn Minuten lesen müssen. Noch eine Anm. v. RR). Ich finde entgegen der Meinung einiger Leser deine Webcam mehr als gekonnt in Szene gesetzt. Klar, wenn die heutigen Internet-Junkies alle paar Minuten nachschauen, stellen sie fest, dass sich nicht viel tut, aber alle paar Tage mal reinzuschauen lässt einem immer wieder ein verschmitztes Lächeln übers Gesicht huschen. Worauf ist aber die „Wildtollwut" bezogen? Bist du in Wirklichkeit ein Grizzlybär oder Ähnliches, der eingesperrt in seinem kleinen Kabuff haust und nur nach Feierabend, nach allen anderen, das Gebäude verlassen darf?

IN DIESEM UND FOLGENDEM SINNE, HELLSPAWN

Anfangs wollte ich euch ja was ganz Besonderes bieten und habe Claudia Schiffer gelegentlich vor meiner Webcam auf und ab laufen lassen. Aber nach dieser ekligen Geschichte mit dem „Potter für Arme" mochte sie keiner mehr so richtig sehen. Schade eigentlich, weil inzwischen ihre Honorarvorstellungen den Boden der Realität küssen. Im Moment überlege ich, Gladiatorenkämpfe vor meiner Webcam abhalten zu lassen – eine Genehmigung seitens meines Arbeitgebers steht jedoch noch aus. DJ Bobo wäre bereit gewesen, als Ersatz vorübergehend einzuspringen – und wurde von mir auch ernsthaft in Erwägung gezogen, da er der einzige Musiker ist, der unter meinem Schreibtisch aufrecht stehend seine Show machen kann. Aber da ich dazu immer wieder seine Musik hören müsste, wurde beides von mir wieder verworfen – die Idee und DJ Bobo. Besagtes Schild stellte übrigens ein Kollege von mir auf, nachdem eine Verkettung unseliger Umstände mich zwang, das Büro vor neun Uhr morgens aufzusuchen, aber das ist eine ganz andere, sehr lange Geschichte.

Absage

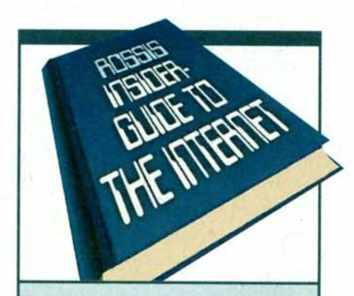
Hallo!

*Ich wollte euch fragen, ob man in **GTA 3** mit einer Nu**e schlafen kann! Mein Freund meinte, ja! Schreibt mir bitte schnell zurück!*

TOBIAS HESS



ROSSIS RUMPELKAMMER



Wer mir den Link zu einer denkwürdigen Seite im www (Welt weite Wundertüte) schickt, wird reichlich belohnt. An Erfahrung, meiner Zuneigung und irgendetwas, das ich hier abgreifen kann.

http://www.pckiller.com/pckiller2001a/index.cfm?fuseaction=main&lg=de&f=0





Nervt dich dein PC mal wieder? Zahl es ihm heim! Sollte dich der Verlust des Gerätes finanziell zu schmerzhaft treffen, kannst du dir wenigstens ansehen, wie andere einem fremden PC auf höchst fantasievolle Art und Weise den Garaus machen

http://diagnose.spiel.zdf.de/spiel/spiel.htm
Ärzte – ein überschätzter Berufsstand? Hier bekommst du Gelegenheit, einmal selbst eine Diagnose zu stellen und Medikamente zu verschreiben. Sollte dein Patient frühzeitig seine Ahnen besuchen – kein Problem – es gibt genug neue. Also genau wie im richtigen Leben auch.

http://www.g-news.ch/articles/nhp200nc/
Casemodding ist mehr als ein Trend, es ist eine Lebenseinstellung. Aber wer hat schon Lust, immer dieselben Fenster, Neonröhren und anderen Plunder an seinen PC zu nageln? Wer auf der Suche nach einem echt abgefahrenen Gehäuse ist, sollte sich diese Seite unbedingt ansehen. Auch für handwerklich weniger Begabte geeignet!



Wird hier grad wieder für die versteckte Kamera gedreht? Du meinst allen Ernstes sexuelle Gefälligkeiten gegen Barzahlung mit einer äh ... Gunstgewerblerin? Du weißt, es ist mir fremd, in derartige Gefilde abzudriften. Aber weil du es bist: In unseren Tipps & Tricks wurde es folgendermaßen beschrieben: „Man gabelt eine Bordsteinschwalbe auf, fährt in eine dunkle Seitenstraße oder einen Park und bekommt im Takt der rhythmischen Bewegungen 25 Health-Punkte. Wer sich also mit einer leichten Dame vergnügt, hält in späteren Gefechten länger durch (max. 125 Gesundheit)."

Frau Steidle

Servus RR,

also, angeregt von dem letzten Leserbrief in der Ausgabe 8/2002, in dem es darum ging, ob Rüdiger Steidle ein weibliches oder männliches Geschöpf ist, hab ich mir die Ausgabe diesmal mit besonderer Aufmerksamkeit durchgelesen. So ist mir beim Einkaufsführer Folgendes aufgefallen: Mal genauer betrachtet, sieht man, dass alle männlichen Redakteure ihre Arme verschränkt haben und Petra Maueröder, als weibliche Redakteurin, nicht. So weit, so gut, doch was fällt bei Rüdiger Steidle auf? Er hat seine Arme ebenfalls nicht verschränkt. Ist das nicht irgendwie merkwürdig? Hast du uns vielleicht in der letzten Ausgabe ein Geheimnis der PC-Games-Redaktion verheimlicht und ist Rüdiger Steidle nicht doch ein weibliches Geschöpf?

MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN: B_CHECKER

Keine Ahnung, wie es aufgekommen ist, dass unser Rüdi eine Frau sein könnte. Ich persönlich hege da ja ernsthafte Zweifel, zumal mich Rüdi kein bisschen anmacht. An dieser Stelle darf ich vielleicht einen Kollegen zitieren (eigentlich darf ich ja nicht, aber ich tu es trotzdem im Rahmen der Wahrheitsfindung), der allerdings unter keinen Umständen genannt werden möchte und dessen Nachname mit einem „P" beginnt. Besagter Kollege hatte bereits das zweifelhafte Vergnügen, mit unserem Rüdi unter der Dusche zu stehen. Die näheren Umstände sind mir nicht bekannt und, ehrlich gesagt, möchte ich sie auch nicht kennen. Ich bin mir aber relativ sicher, dass es sich bei dieser Lokalität lediglich um die Dusche eines Fitness-Studios oder eines ähnlich unverfänglichen Etablissement gehandelt haben muss. Besagter Kollege P. konnte sich durch einen genaueren Blick seiner braunen Augen eindeutig von der geschlechtlichen Zugehörigkeit Rüdis überzeugen und leidet seitdem unter einer bösen Gastroenteritis. Auch die Sache mit dem Foto ist schnell erklärt. Natürlich hast du Recht und alle männlichen Redakteure haben auf diesen Bildern die Arme verschränkt. Lediglich bei Rüdi sieht das merkwürdig aus, weil seine extrem langen Oberarme dafür sorgen, dass dies erst außerhalb des verwendeten Formats sichtbar gewesen wäre.

Odorama

Hi Rossi!

Ich schlag heute die Rumpelkammer auf und muss feststellen, dass ich einen Leidensgenossen bezüglich CD-Laufwerken hab. Aber ich hab eine Lösung gefunden. Ich öffne mein Laufwerk mit dem großen Zeh, weil so spar ich mir das extrem lästige Bücken. Deine Vorschläge sind zwar auch recht gut, aber ich glaub, meiner ist besser.

MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN: JAKOB

Tolle Idee. Aber hast du auch mal daran gedacht, dass du deinen PC vielleicht einmal verkaufen willst? Durch die dauerhafte Nutzung des Eject-Buttons mit dem Fuß geht das Plastik dieses Knopfes eine unheilvolle, chemische Verbindung mit den Körperflüssigkeiten deines Fußes ein. Ein etwas käselastiges Odeur ist keineswegs dazu geeignet, den Preis für deinen PC zu steigern. Zudem kannst du ihn auch nicht im Sommer verkaufen, wenn ständig ein Schwarm Mücken um deinen Rechner kreist. Das Übertünchen des Geruchs, indem man einen Wunderbaum an ihm anbringt, ist auch nur bedingt zu empfehlen. Die Geruchsmischung Vanille-Käse hat schon bei gestandenen Mannsbildern zu Ohnmachtsanfällen geführt! In deinem Fall würde ich im Rahmen der Werterhaltung deines PCs also empfehlen, den Auswurfkopf weiträumig mit einer dünnen Plastikfolie zu überziehen. Das schränkt dessen Benutzung keineswegs ein und die Folie kann, sollte der sommerliche Mückenschwarm den Monitor vollständig verdunkeln, leicht ausgewechselt werden. Beachte dabei aber unbedingt die Entsorgungsvorschriften für giftige Abfälle!

IMPRESSUM

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

IHRE ANSPRECHPARTNER

Chefredaktion (V.i.S.d.P.)
Fragen, Anregungen, Kritik und Wünsche rund ums Heft:
chefredaktion@pcgames.de



Petra Maueröder [pm@pcgames.de] Strategie
Wer **Warcraft 3**, **Age of Empires 2**, **Anno 1602**, **Die Sims** und **Rollercoaster Tycoon** als Lieblingsspiele aufführt, kann eine gewisse Leidenschaft fürs Aufbauen, Handeln, Managen und Strategien-Austüfteln nicht verhehlen.



Christian Müller [cm@pcgames.de] Action, Online
Fühlt sich in Ego-Shootern und im Quakenet zu Hause, empfindet den Ausdruck „Killerspiele" als Unwort des Jahres und bereitet sich schon darauf vor, bald Kids-Software unter die Lupe zu nehmen.

Redaktion
Wenn Sie Fragen oder Anmerkungen zu einzelnen Artikeln haben, dann können Sie sich direkt an die jeweiligen Redakteure wenden:



Harald Wagner [hw@pcgames.de] Action, Simulation
Fliegt geheime Flugzeugprototypen, fährt Dampflokomotiven und lenkt Rennwagen. Wenn er dabei noch einen Raketenwerfer auf der Schulter hat und dem Sperrfeuer gegnerischer Terroristen trotzt, ist die Welt für ihn in Ordnung.



Georg Valtin [gv@pcgames.de] Abenteuer, Sport
Spielt immer wieder neue Rollenspiele, um sich danach aufzuregen und auf **Planescape Torment** und alte **Ultima**-Teile zu verweisen. Kriegt bei Erwähnung des Begriffes Künstliche Intelligenz bei Sportspielen irre Lachanfälle.



Rüdiger Steidle [rs@pcgames.de] Strategie, Action
Hat Hexfeld-Kacheln im Bad, Aufmarschpläne im Wohnzimmer und Flugzeugposter in der Küche. Wenn er nicht gerade Pixelsoldaten herumkommandiert, stürmt er Geiselnahmen auf cs_militia oder dreht Loopings in einer IL-2.



Thomas Weiß [tw@pcgames.de] Abenteuer, Action
Hat Menschen genauso lieb wie Orks, Nachtelfen und Untote. Was er nicht lieb hat: dreh- und zoombare Umgebungen. Deswegen spielt er vor allem Shooter. Als beruhigender Gegenpol müssen gelegentlich Rollenspiele herhalten.



Jochen Gebauer [jg@pcgames.de] Abenteuer, Strategie
Hat seinen Schreibtisch zum Dungeon erklärt und sucht dort nach magischen Schwertern und guten Rollenspiel-Storys. Wird nur selten fündig und reagiert sich ab, indem er der **Gilde**-Konkurrenz Schlägertrupps auf den Hals hetzt.



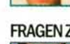
Rainer Rosshirt [rossi@pcgames.de] Leserbriefe
Der einzig wahre Yeti der Spieleszene existiert wirklich: Seit Anbeginn der PC Games hilft der Leserbriefonkel verzweifelten Lesern, erschreckt kleine Kinder und bringt den TÜV Bayern zur Verzweiflung.

FRAGEN UND ANREGUNGEN ZUR HEFT-CD/-DVD



Jürgen Melzer (Leitung) [cd@pcgames.de]
Redaktion CD: Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen

FRAGEN ZU HARDWARE-TESTS



Bernd Holtmann [hardware@pcgames.de]

FRAGEN ZU TESTCENTER UND BENCHMARKS

Sascha Pilling [technik@pcgames.de]

FRAGEN, ANREGUNGEN UND KRITIK RUND UM DIE PC-GAMES-WEBSITE

Stefan Bringewatt [sb@pcgames.de]

TIPPS&TRICKS-EINSENDUNGEN (KURZTIPPS, KOMPLETTLÖSUNGEN ETC.)



Florian Weidhase (Leitung) [tipps@pcgames.de]
Telefax: 0911-2872-200
Redaktion Tipps & Tricks: Stefan Weiß, Ralph Wollner

WWW.PCGAMES.DE
Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Leitung), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Robert Schulz, Tony von Biedenfeld

Textchef: Michael Ploog
Lektorat: Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Andert, Claudia Brose
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Roland Gerhardt, Carola Giese, Gisela Müller, Florian Hannich, Rene Weinberg
Titelgestaltung: Andreas Schulz
Bildredaktion: Albert Kraus

VORSTAND
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

ANZEIGENKONTAKT
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 341
Fax: +49 - 911/28 72 241
E-Mail: jasmin.zemsch@computec.de

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigenberatung:
Ina Willax (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 241
E-Mail: ina.willax@computec.de

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer
E-Mail: andreas.klopfer@computec.de
Anca Stef
E-Mail: anca.stef@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: Telefon: +49 -911/28 72 261
ISDN Mac: Telefon: +49 -911/28 72 260

Es gelten die Mediadaten Nr. 15 vom 01.10.2001

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe links.

VERLAG
Computec Media AG,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung: Martin Closmann
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

ABONNEMENT
PC Games kostet im Abonnement mit 2 CD-ROMs und DVD € 55,20 (Ausland € 68,40).
Zusätzlich mit Vollversion € 104,40 (Ausland € 117,60)

Kundenservice:
Computec Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882, Fax: -5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games (2 CDs + DVD) € 64,20
PC Games Plus € 116,40

DRUCK
heckel GmbH, ein Unternehmen der schlott sebaldus Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games Magazin
ISSN 0946-6304 VKZ B83361

PC Games CD/DVD
ISSN 0947-7810 VKZ B12782

PC Games Plus
ISSN 1432-248x VKZ B41783

Fragen zum Abo (neues Abo, Änderungen von Adresse oder Bankverbindung etc.):
computec.abo@pvz.de

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:






PC ACTION N-ZONE

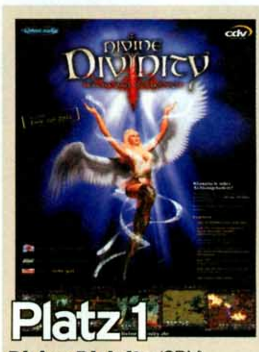



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 2. Quartal 2002 239.053 Exemplare
AWA Ermittelte Reichweite 1.130.000 Leser

INSERENTEN

Und nun zur **Werbung ...**

Die Leser von PC Games verleihen Monat für Monat den ADward für die originellste Anzeige. Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete (siehe Seite 167).



Platz 1
Divine Divinity (CDV)



Anita Gallitzendörfer, Marketing Director bei CDV

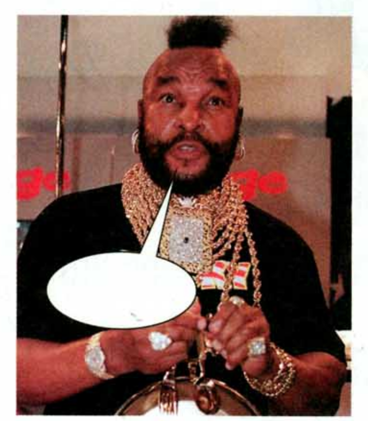
Wir haben damit gerechnet, dass die Anzeige Aufmerksamkeit erregen wird. Dass sie jedoch solch einen überwältigenden Eindruck hinterlassen hat, darüber waren wir ein wenig überrascht. Der Leser soll wissen, dass in Kürze ein fantastisches, neues Spiel von CDV auf den Markt kommt. Deswegen steht das Cover von **Divine Divinity** im Mittelpunkt. Der Engel fesselt den Blick des Betrachters und erzeugt Spannung. Diese Spannung wird durch die kurze Copy und die Screenshots in Interesse umgewandelt. Der Hinweis auf die Website bietet die Möglichkeit, schnell und direkt mehr über **Divine Divinity** zu erfahren. PC Games spielt eine tragende Rolle in unserem Kommunikations-Konzept. Sie ist eine Plattform, auf der wir unsere Zielgruppen immer wieder direkt erreichen. In diesem Jahr können Sie sich und vor allem Ihre Leser noch auf einige Neuerscheinungen freuen.

Platz 2
Morrowind (Ubi Soft)

Platz 3
Das Gute siegt! (PC Spezialist)

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats August?



GOLDFINGER A-Team-Star Mr. T lief uns auf der E3 über den Weg.

Nikita Jegan aus Ansbach ist offenbar ein **Star Wars**-Fan. Mit dieser Einsendung setzte er sich gegen harte Schnappschuss-Spruch-Konkurrenz durch, die stapelweise bei uns eintraf. Das Mitmachen lohnt sich auch diesmal – Spielesoftware im Wert von mehreren hundert Euro wartet auf den Gewinner.

Anschrift: COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth

E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Website: www.pcgames.de

Teilnahmeschluss: 20. August 2002. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



MACHT-HABER Strenge Sicherheitskontrollen auf der E3? Nicht für PC Games. Mit einer Handbewegung konnten wir passieren.

Am 04. September erscheint die PC Games 10/2002

Im Test

Sie wissen es, wir wissen es, die Publisher wissen es – Termin-Zusagen von Entwicklern sind mit Vorsicht zu genießen, doch wir trauen uns trotzdem: Für die 10/02 ist stille Vorfreude angebracht, was die Testmuster zu **Stronghold Crusader**, **Mafia**, **Icewind Dale 2**, **Emergency 2** und **DTM Race Driver** betrifft.

C&C Generals

Experten sind sich einig: Mit der detaillierten, an Effekten reichen 3D-Grafik von **Generals** kann aktuell kein anderes Echtzeit-Strategiespiel mithalten. Wir spielen die ersten Missionen, probieren Einheiten aus, bewerten die Steuerung und geben Insider-Informationen von Westwood an Sie weiter.

10 Jahre PC Games

Seit genau zehn Jahren steht Monat für Monat in PC Games, was gespielt wird. Und begonnen hat alles mit der Ausgabe 10/92 (Titelstory: das Sierra-Adventure **Laura Bow**, Spiel des Monats: **Links 386 Pro**). Auf Seite 3 begrüßte Christian Müller die ersten Leser. Damals revolutionär: die beigepackte 3,5"-Diskette mit gleich zwei Knobelspielen. Dann ging es Schlag auf Schlag: PC Games war das erste Spiele-Magazin mit Heft-CD-ROM und das erste mit DVD. Ein Jubiläum, das feierlich begangen werden will: Wir lassen zehn Jahre Spielegeschichte Revue passieren, graben Kuriositäten aus, befragen Zeitzeugen und gewähren exklusive Einblicke hinter die Kulissen eines der größten Spielemagazine Europas. Erfahren Sie, wie es bei PC Games wirklich zugeht, wie die Tests ablaufen, wie die DVD entsteht und vieles mehr. Gerüchteweise will sich auch Rainer Rosshirt zur Feier etwas ganz Besonderes für seine Fans einfallen lassen ... Sie sehen schon: Wenn es eine Ausgabe gibt, die man in diesem Jahr keinesfalls verpassen darf, dann ist es die nächste PC Games.

Tipps & Tricks

Lesen Sie, wie Sie mit **Warcraft 3** in Battle.Net und Netzwerk ganz vorne mitmischen, wie Sie sich in **Stronghold Crusader** gekonnt gegen Angreifer zur Wehr setzen und wie man in der **Mafia**-Stadt Lost Haven überlebt. Als Zugabe obendrauf: Cheats, Kurztipps und die Exklusiv-Rubrik „PC Games hilft“.

Action im Herbst

Spannender als die Kanzlerfrage: Cate Archer, James Bond, Lara Croft, Indiana Jones oder der Hitman – wem geben Sie im Herbst den Vorzug? Oder doch lieber Anti-Terror-Kampf mit **Condition Zero** und **Raven Shield**? Wir bieten Orientierung, neueste Bilder und eine Vorab-Einschätzung.



Stronghold Crusader



10 Jahre PC Games



James Bond 007: Nightfire

Was macht eigentlich ... Ralph Stock?



Allein der Name „Mad TV" **zaubert ein Leuchten in die Augen von PC-Spielern der ersten Stunde.** Demnächst erscheint das neue Spiel von Designer Ralph Stock.

Pünktlich um 18 Uhr geht Mad TV auf Sendung: Dann zeigt sich, was Sie als Programmchef draufhaben. Anfangs wärmen Sie aus Kostengründen zum wiederholten Male allerlei Uralt-Serien und sterbenslangweilige Tier-Dokumentationen auf, während auf Sun TV und Fun TV die neuesten Hollywood-Streifen laufen. Derweil versammelt sich auf dem grünen Mad-TV-Sofa – je nach Programm – die repräsentative Mad-TV-Familie: Papa schaut Sport, Oma bevorzugt Heimatfilme, Mama zieht sich Schlager rein, die Kids stehen auf Zeichentrickfilme, Opa eher auf Nachrichten. Bei Samstag-Abend-Shows à la **Wetten, dass ...?** guckt schon mal die ganze Familie. Bleibt das Sofa öfter leer, dürfte bald auch das Konto leer sein – denn die Agenturen schalten nur dann die witzigsten Werbespots der Welt, wenn die Quote stimmt. Erschwerend kommt hinzu, dass Sie nicht nur gegen fiese Konkurrenten kämpfen, sondern auch um das Herz der lieblichen Sekretärin Betty Botterblom, die Sie mit Geschenken überhäufen. Die Spielansicht – das 13-stöckige Sender-Gebäude wird im Querschnitt gezeigt, Ihre Spielfigur flitzt per Aufzug von Stockwerk zu Stockwerk – kopieren später andere Klassiker wie etwa **Der Planer**; hinter jedem Türchen verbirgt sich Adventskalender-like eine andere Überraschung. Dröge Tabellen? Fehlanzeige. Witzige Comic-Grafik und tonnenweise Gags und Anspielungen rund um das Thema „Mattscheibe" festigen den Ruf von **Mad TV** als Kultspiel. Sein Erfinder ist heute noch in der Branche aktiv: Ralph Stock.

PC Games: Wer sich erst seit kurzem mit PC-Spielen beschäftigt, kann mit deinem Namen wenig anfangen. Bitte stell dich kurz vor.

Stock: „Wie bei vielen Spieleentwicklern der ersten Stunde hat alles mit einem Commodore PET angefangen, richtig spannend wurde es dann natürlich, als der C64 kam und man mit den berühmten Grafik-‚Sprites' ungeahnte Grafikfeuerwerke zaubern konnte. Nachts und am Wochenende entstanden dann unsere ersten Spiele – tagsüber mussten wir ja die Schulbank drücken. Heute bin ich Geschäftsführer bei Promotion Software, wo wir unter der Marke Sixteen Tons Entertainment Spiele entwickeln."

PC Games: An welchen Spielen warst du beteiligt?

Stock: „Das sind zu viele, um sie alle zu nennen. Angefangen hat es mal mit **Der Stein der Weisen** für den C64 und anderen Adventures. Dann kamen **Berlin 1948** und natürlich **Mad TV**, **Mad News** und Spiele wie **Carribean Disaster** oder **Emergency**. Spannend war auch die Arbeit an den deutschen Ausgaben der SSI-Rollenspiele und der Lucas-Arts-Adventures."

PC Games: Würde das Spielprinzip von **Mad TV** auch heute noch funktionieren?

Stock: „Im Prinzip ja, das Thema ist noch immer aktuell und man kann eine Menge daraus machen. Es ist unglaublich, wie beliebt **Mad TV** noch immer ist. Erst kürzlich habe ich Fan-Post von einem Jugendlichen aus Rio de Janeiro bekommen – der war gerade mal geboren, als wir das Spiel gemacht haben."

PC Games: Wie erklärst du dir diesen großen Erfolg von **Mad TV**?



FERNSEHSTAR Mad TV brillierte 1991 mit liebevoller 320x200-Pixel-Grafik.

Stock: „**Mad TV** hat zum ersten Mal eine ziemlich komplexe Aufbau-Simulation mit Echtzeit-Elementen verbunden und war obendrein grafisch ansprechend. So was gab es damals einfach noch nicht. Und die Leute haben es gemocht!"

PC Games: Mit deiner Firma Promotion Software produzierst du auch Werbespiele. Was kommt nach der **Moorhuhn**-Welle?

Stock: „Das Moorhuhn hat natürlich absoluten Kult-Charakter. Aber so etwas ist nicht kalkulierbar und wer glaubt, auf dieser Welle mitschwimmen zu können, wird wenig erfolgreich sein. Abgesehen von solchen Ausnahmeerscheinungen, die es immer wieder geben wird, zeichnet sich bei den Werbespielen seit Jahren ein klarer Trend ab: Es bringt nichts, mit einem Spiel in Konkurrenz zu Vollpreisspielen treten zu wollen. Der Markt ist ja mit preiswerten und guten Spielesammlungen geradezu überschwemmt."

PC Games: Demnächst erscheint euer neues Spiel **Emergency 2**, ein Echtzeit-Strategiespiel, bei dem es gilt, Unfall- und Katastrophen-Opfer zu retten. Wie reagieren Feuerwehr, Polizei und Hilfsdienste auf das Spiel?

Stock: „Begeistert. In unserem Forum in www. emergency2.de tummeln sich viele, die in freiwilligen Feuerwehren oder Rettungsdiensten mitarbeiten – und wir bekommen jede Menge Input. Der Vorgängertitel **Emergency** wurde sogar bei der Schulung von Feuerwehrleuten eingesetzt."

PC Games: Die Frage, die unsere Leser am meisten interessiert: Wann erscheint **Mad TV 3**?

Stock: „Wer weiß ..."

Wenn Sie wissen möchten, was aus bekannten Entwicklern, Programmierteams oder Spielen geworden ist – schreiben Sie uns unter dem Stichwort **„Was macht eigentlich ...?" (E-Mail: was-macht-eigentlich@pcgames.de).** Wir recherchieren die Hintergründe und nehmen Kontakt mit den Machern auf.


LOST HEAVEN TIMES ist das offizielle Organ der typischen amerikanischen Großstadt in den 30er Jahren. Einer Stadt, in der die Mafia herrscht. Zwei rivalisierende Banden des organisierten Verbrechens bestimmen das Tagesgeschehen. Reichtum und Erfolg, Korruption und Gewalt diktieren die Regeln einer düsteren Halbwelt.
Lost Heaven Times
The News of Today
Friday • February 15th 1929
MASSAKER AM VALENTINSTAG
Dreizehn Mafiosi getötet
Lost Heaven, 15. Februar
Am gestrigen Valentinstag kam es zum bisherigen Höhepunkt im Bandenkrieg zwischen den rivalisierenden Clans der Salieris und Morellis.
Dabei kamen dreizehn Männer ums Leben, zwei Zeugen liegen schwer verletzt im Lost Heaven Central Hospital. Die Polizei vermutet hinter dem Massaker einen Racheakt der Salieris an der Morelli-Familie. Die beiden Familien konkurrieren seit Monaten um die Vorherrschaft im illegalen Alkohol-Schmuggel. Nachdem mehr und mehr Clubs ihren Schnaps bei den Morellis bestellten, ging der Einfluss der Salieris immer weiter zurück. In einer Garage in der 13th Street schnappte die Falle gestern Vormittag zu. Führende Mitglieder des Morelli-Clans kamen gegen 11 Uhr in zwei Wagen zu einem angeblichen Treffen mit Polizisten aus dem dritten Revier. Nach Aussagen eines der schwer verletzten Zeugen wollten die Morellis mit der Polizei vereinbaren, wie man den illegalen Alkoholmarkt in der Stadt aufteilen könnte. Was die Morellis nicht wussten, war, dass gar keine Polizisten in der Garage warteten. Es handelte sich bei den Uniformierten vielmehr um verkleidete Angehörige der Salieris, die sofort das Feuer auf die Morellis eröffneten. Im Schusswechsel starben vier Morellis und drei Salieris. Die Überlebenden flüchteten innerhalb weniger Augenblicke. Bürgermeister Billingsworth kündigte am gestrigen Nachmittag an, dass die Stadt weitere Gewaltakte dieser Art nicht mehr tolerieren werde.
LOST HEAVEN GEFÄHRLICHSTE STADT AMERIKAS
WELCOME TO LOST HEAVEN
Capitol City, 15. Februar
Das Innenministerium hat gestern die jährliche Kriminalstatistik veröffentlicht.
Wie in den vergangenen acht Jahren belegt Lost Heaven wieder den ersten Platz und ist damit weiterhin die gefährlichste Stadt Amerikas. Im letzten Jahr wurden in Lost Heaven durchschnittlich jeden Tag 18 Kapitalverbrechen begangen. Die andauernden Familienfehden der zwei großen Mafia-Clans und die Korruption der Polizei seien die Hauptgründe für das Abschneiden unserer Stadt, so Bürgermeister Billingsworth.
LKOHOLLAGER ENTDECKT
t Heaven, 15. Februar
inem Lagerhaus außerhalb der Stadt
deckte vorgestern der Rentner
athan L. zufällig das größte illegale
koholllager seit Inkrafttreten der
rohibitions-Gesetze. Aufmerksam
wurde der Rentner durch den starken
Schnapsgeruch, der noch weit von dem
agerhaus entfernt auszumachen war.
Die Polizei räumte das Gebäude leer und
rstörte alle gefundenen Alkoholika.
athan L., der die Polizei auf das
apslager brachte, ist seit gestern
g nicht mehr aufzufinden.
Filmtipp
Der Mafia Abend in der
13TH STREET
THE ACTION & SUSPENSE CHANNEL
Sa., 5.Okt. ab 20[25]Uhr
Sehen Sie:
SCARFACE – Toni, das Narbengesicht mit Al Pacino
DER DON IST TOT mit Anthony Quinn
EIN MANN RÄUMT AUF mit Charles Bronson
auf Premiere und Primacom
www.13thstreet.de
illusion softworks
PC CD ROM
GATHERING DEVELOPERS
A TAKE-TWO COMPANY
Lösungsbuch von PRIMA
Coming soon!
MAFIA
www.mafia-game.de

Sonnige Grüße... und viel Power für Geschwindigkeitsfans!
Dell™ PCs mit Intel® Pentium® 4 Prozessoren bis zu 2.53 GHz.

LPP Dialog

TOP-ANGEBOT

Dell™ Komplett PC Dimension™ 4500S

Intel® Pentium® 4 Prozessor
mit 1.70 GHz – max. 2A GHz
- 128 MB PC 2100 Single Channel DDR-SDRAM
- 20 GB** Ultra ATA-100 Festplatte
- harman/kardon® Stereo-Aktiv-Lautsprecher

+ Dell E771 17" Monitor (16,0" V.I.S.)
+ Epson Perfection 1250 Scanner
+ Lexmark Z35 Farbdrucker

899 €

Rufen Sie an für weitere Details.
Finanzierung schon ab **29,56** € mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

Inklusive 17" Monitor Drucker Scanner

Abbildungen können vom Angebot abweichen.

Gratis: Lexmark Z35 Farbdrucker - wenn Sie einen Dell™ Dimension™ PC bis zum 10.08.02 online bestellen



Dell™ Multimedia PC Dimension™ 4500

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 2.53B GHz
- Intel® 845 Chipsatz mit **400 oder 533 MHz PSB**
- **256 MB PC 2100 Single Channel DDR-SDRAM, 266 MHz**
- **80 GB** Ultra ATA-100 Festplatte**, 7200 UpM
  Aufpreis für 120 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM nur 150 €
- **128 MB Nvidia Geforce4 Ti4600 Grafikkarte (DVI & TV Out)**
- **DVD/CD-RW Combo-Laufwerk**
  mit 16x DVD und 32x/10x/40x CD-RW Laufwerk
  Aufpreis für DVD+RW Recorder nur 290 €
- Creative Labs SoundBlaster Live! Value PCI Soundkarte
- **harman/kardon® HK 695 Stereo-Aktiv-Lautsprecher**
  inkl. Subwoofer
- Dell™ Tastatur, Microsoft® Intelli Mouse, 6x USB 2.0
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM; Recovery CD)[2],
  Microsoft® Works 6.0 (OEM), Norton Anti-Virus 2002 (OEM)
- 24 Monate Gewährleistung inkl.1 Jahr Abhol-Reparatur Service
  Aufpreis für 3 Jahre Vor-Ort-Service nur 116 €

1.399 €

Zusätzlich:
+ 100 € Rabatt bei Online Bestellung
+ 100 € Rabatt bei Bestellung von Microsoft® Office XP.

Systempreis ohne Monitor
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2A GHz, 400 MHz PSB

- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2.40B GHz, 533 MHz PSB + 290 €
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2.53B GHz, 533 MHz PSB + 464 €

Finanzierung schon ab 46,00 € mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

1020 – D5202



Dell™ High-End PC Dimension™ 8200

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 2.53B GHz
- Intel® 850 Chipsatz mit **400 oder 533 MHz PSB**
- **512 MB PC 800 Dual Channel RDRAM, 400 MHz**
- **120 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM**
- **128 MB Nvidia Geforce4 Ti4600 Grafikkarte (DVI & TV Out)**
- **DVD+RW Recorder – zum Brennen von DVDs, CDs und CD-RWs**
- Dolby® Digital 5.1 Soundkarte
- **Altec Lansing ADA 995 Dolby® Digital 5.1 Lautsprecher, THX zertifiziert (200 Watt)**
- Optional 250 MB Zip Built-In Laufwerk nur 116 €
- Dell™ Tastatur, Microsoft® Intelli Mouse, 3,5" Floppy, 4x USB
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM; Recovery CD)[2],
  Microsoft® Office XP SB (OEM), Norton Anti-Virus 2002 (OEM)
  Aufpreis für Microsoft® Office XP Professional (OEM) nur 174 €
- 24 Monate Gewährleistung inkl. 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
  Aufpreis für 3 Jahre Vor-Ort-Service nur 116 €
  Optional bis zu 5 Jahre Vor-Ort-Service

2.399 €

Zusätzlich:
+ 100 € Rabatt bei Online Bestellung
+ 100 € Rabatt bei Bestellung von Microsoft® Office XP Pro.

Systempreis ohne Monitor
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2A GHz, 400 MHz PSB

- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2.40B GHz, 533 MHz PSB + 290 €
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2.53B GHz, 533 MHz PSB + 464 €

Finanzierung schon ab 78,88 € mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

1020 – D9202

Wenn Sie gerade auf der Jagd nach mehr Speed sind: Die neuen Dell™ PCs sind ein gefundenes Fressen für alle Geschwindigkeitsfans. Denn die schnellen Intel® Pentium® 4 Prozessoren mit bis zu 2.53 GHz liefern Ihnen die Performance genau da, wo Sie sie am meisten brauchen. Das ist aber noch lange nicht alles: Die heißen Sommer-Angebote des weltweit größten Computer-Direktanbieters begeistern auch mit ihrem urlaubsfreundlichen Preis-Leistungs-Verhältnis und jeder Menge Ausstattung – z. B. beim Dell™ Dimension™ 4500. Den bekommen Sie ab sofort mit einem noch schnelleren DVD/CD-RW Combo-Laufwerk und auf Wunsch mit der neuen Nvidia Geforce4 Ti4200, mit der Sie die 3D-Performance um sensationelle 57% steigern können. Bestellen Sie deshalb gleich per Telefon. Oder erbeuten Sie Ihren Wunsch-PC im Internet unter: www.dell.de

Sparen Sie bis zu 200 €:
Bis zu 100 € Rabatt erhalten Sie bei Online Bestellungen ausgewählter Dell™ Dimension™ Systeme. Außerdem erhalten Sie zusätzlich 100 € Rabatt, wenn Sie Microsoft® Office XP SB oder Microsoft® Office XP Professional bestellen. (gültig bis 31.08.2002)



Schneller am Ziel dank E-Value™
Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter www.dell.de finden Sie sofort Ihr Wunschsystem!

Bei Online Bestellung erhalten Sie bei den Dell™ Inspiron™ Notebooks mit 128 MB RAM weitere 128 MB RAM zusätzlich.

Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt. und zzgl. Versandkosten in Höhe von 75 €. Rufen Sie an für Ihr individuelles Angebot! Preisänderungen vorbehalten. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung.
[1] **Effektiver Jahreszins nur 11,9% (Laufzeit 36 Monate). Ein Angebot der CC Bank AG Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt.**
[2] Microsoft® Software wird in einer OEM-Version geliefert. Microsoft® OEM Software wird von Dell™ ab Werk vorinstalliert und optimiert. Zum Lieferumfang gehören eine Recovery CD für die Wiederherstellung der Software und eine Dell™ Treiber CD. Die Recovery CD kann nur auf Dell™ Systemen installiert werden. Handbuch/Dokumentation erhalten Sie in der Online-Version.
** Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren.
Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). Dell™, das Dell™ Logo und Dimension™ sind Warenzeichen der Dell Computer Corporation. Die Logos Intel Inside® und Pentium® sind eingetragene Warenzeichen der Intel® Corporation und ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. Microsoft® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation.

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen.

Dell™ PCs – mit Original Microsoft® Windows® vorinstalliert.
www.microsoft.com/piracy/howtotell



Dell Computer GmbH, Monzastr. 4, D-63225 Langen, Tel. 0800/2 92 33 55 Geschäftskunden, Tel. 0800/2 38 33 55 Privatkunden, Fax 01 80/5 22 44 01, Internet: www.dell.de

Hettenkofergasse 13, A-1160 Wien, Tel. 01/79 56 76 08 Geschäftskunden, Tel. 01/79 56 76 07 Privatkunden, Fax 01/79 56 76 05, Internet: www.dell.at

Route de l'Aéroport 29 C.P. 216, CH–1215 Genève 15, Tel. 0 22/799-0101, Fax 0 22/799-01 90, Internet: www.dell.ch





Privatkunden: **0800/2 38 33 55***
Geschäftskunden: **0800/2 92 33 55 ***

www.dell.de

*Anrufen & Bestellen: Mo.-Fr. 8-20 Uhr, Sa. 9-18 Uhr – bundesweit zum Nulltarif oder per Fax: 01 80/5 22 44 01 – 0,12 €/Min. bundesweit